

IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

ABENTEUER AUF DER VERFLUCHTEN INSEL

EIN KOOPERATIVES SPIEL
FÜR 1-4 SCHIFFBRÜCHIGE



Pegasus Spiele

„Autsch! Verdammt nochmal!“

Das war nun schon das dritte Mal, dass sich André den Hammer auf den Finger schlug. Wessen Idee war es gewesen, dass er die vom Sturm schwer beschädigte Palisade reparieren sollte? Den geschundenen Finger im Mund, blickt er in Richtung Wald. Typisch – überließen sie mal wieder dem Koch die schwere Arbeit, während Ben irgendwo herum streifte, um die Gegend zu „erforschen“, begleitet natürlich von Zimmermann Jan. Und zu allem Ärger hatte er heute Morgen beim Fischen auch keinen Erfolg gehabt. Blieb nur zu hoffen, dass Klaus erfolgreich von der Jagd zurückkehren würde – sonst müssten sie wohl heute Abend erneut mit leerem Magen zu Bett gehen.

Andrés Laune verdüsterte sich mehr und mehr. Auch der Holzstapel war noch lange nicht groß genug, als dass ein Schiff das Signalf Feuer von weitem sehen könnte. Und obendrein wurde es von Tag zu Tag kälter. Hätten sie nicht die Decken gefunden, wären sie mit Sicherheit schon erfroren. Wie sollte man da die Hoffnung, von dieser verfluchten Insel gerettet zu werden, nicht aufgeben?

SPIELMATERIAL

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

1 SPIELBRETT



9 AKTIONSWÜRFEL



3 WETTERWÜRFEL



11 INSELTEILE

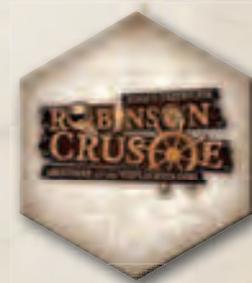


Vorderseite



Rückseite

1 STARTSPIELERMARKER



30 ERFINDUNGSKARTEN



Vorderseite:
Erfindungsseite

Rückseite:
Gegenstandsseite

KARTE LAGER AUFRÄUMEN



Für das Spiel mit 4 Spielern

8 STARTGEGENSTÄNDE



Vorderseite

Rückseite

16 TIERKARTEN



Vorderseite

Rückseite

73 EREIGNISKARTEN



Vorderseite

Rückseite

3 STRANDGUTKARTEN



Vorderseite

Rückseite

52 GEHEIMNISKARTEN, DAVON



13x Falle

26x Schatz

13x Kreatur

Rückseite

90 ABENTEUERKARTEN, DAVON

30x Bauen

30x Ressourcen sammeln

30x Erforschen



Vorderseite/ Rückseite

Vorderseite/ Rückseite

Vorderseite/ Rückseite

FREITAG

Karte und Aktionsstein (weiß)



HUND

Karte und Aktionsstein (violett)



3 SZENARIO Tafeln (doppelseitig)



4 CHARAKTERTafeln (mit männlicher und weiblicher Seite)



RESSOURCEN-WÜRFEL



20x Holz

8x Fell

13x Nahrung

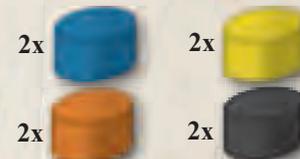
6x unverderbliche Nahrung

6 VERWUNDUNGSMARKER

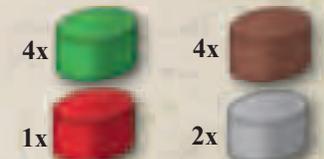
20x GRAUE MARKER 10x WEISSE MARKER 5x BLAUE MARKER 1x RUNDENSTEIN



Aktionssteine der Charaktere



11 NEUTRALE AKTIONSTEINE



3 ABENTEUERPLÄTTCHEN



22 ENTDECKUNGSPläTTCHEN



20 ENTSCLOSSENHEITSPläTTCHEN



22 WEITERE EFFEKTPlÄTTCHEN, DAVON



5 x zeitraubende Aktion

4 x zusätzliche Nahrung

5 x mehr Holz

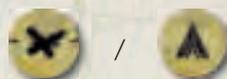
4 x größere Gefahr

4 x erneut würfeln

3 WETTERPlÄTTCHEN



1 LAGER-/UNTERSCHLUPF-PlÄTTCHEN (zweiseitig)



1 PlÄTTCHEN ABKÜRZUNG



6 REIHENFOLGEPlÄTTCHEN (für Szenario-Effekte)



12 PlÄTTCHEN FÜR SPEZIELLE VERLETZUNGEN



SPIELAUFBAU

- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- 2 Einigt euch, welches der 6 Szenarien ihr spielen wollt. Wir empfehlen, für die erste Partie das Einstiegsszenario *Schiffbrüchig* zu benutzen.

Legt die gewählte Szenariotafel neben das Spielbrett und platziert den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste. Details über den Aufbau einer Szenariotafel findet ihr auf Seite 6.

Im Folgenden wird der Standardaufbau für 3/4 Spieler beschrieben. Anpassungen für 1 oder 2 Spieler finden sich im Regelheft auf Seite 24. Sollten zudem einige Details des Spielaufbaus bei dem gewählten Szenario abweichen, finden sich diese auf der Szenariotafel sowie im Anhang auf Seite 26.

- 3 Jeder Spieler zieht nun zufällig eine Charaktertafel und legt diese vor sich ab. Unbenutzte Charaktertafeln kommen zurück in die Spielschachtel - sie werden nicht benötigt. Alternativ dazu kann sich auch jeder Spieler seine Charaktertafel aussuchen. Details über den Aufbau der Charaktertafeln findet ihr auf Seite 7.

Zusätzlich erhält jeder Spieler:

- 2 Aktionssteine einer beliebigen Farbe (blau, gelb, schwarz oder orange)
- 1 Verwundungsmarker, den er auf das Startfeld der Verwundungsleiste seiner Charaktertafel (ganz links) legt
- die Erfindungskarte, die rechts auf seiner Charaktertafel genannt ist (erkennbar an ihrem rötlich hinterlegten Namen ) , und legt sie mit der Erfindungsseite nach oben neben das entsprechende Feld am Rand der Charaktertafel.

- 4 Nehmt nun alle restlichen Erfindungskarten (ohne die, die bereits neben den Charaktertafeln liegen).
 - Sucht die 9 Standard-Erfindungskarten heraus (zu erkennen an den 2 Pfeilen neben ihrem Namen und dem helleren Hintergrund hinter dem Namen ) und platziert sie mit der Erfindungsseite nach oben auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts.
 - Mischt dann die restlichen Erfindungskarten (auch die Erfindungen von Charakteren, die nicht mitspielen), zieht zufällig 5 weitere und legt diese, ebenfalls mit der Erfindungsseite nach oben, zu den anderen, bereits ausgelegten Erfindungskarten. Lege alle restlichen Erfindungskarten neben dem Spielbrett als Erfindungsstapel bereit.
 - Legt zuletzt 1 grauen Marker auf die Standard-Erfindungskarte Schaufel, so dass der Geländetyp der Karte (Strand) überdeckt ist.

- 5 Platziert 1 grauen Marker auf das Feld 0 der Moralleiste auf dem Spielbrett.

- 6 Legt 1 weiteren grauen Marker auf das oberste Feld der Leiste für Waffenstärke (Stärke 0). Die Leisten für Dach- und Palisadenstärke sowie das Unterschlupffeld erhalten erst im Laufe des Spiels einen grauen Marker.

- 7 Sortiert die Abenteuerkarten entsprechend ihrer Rückseiten in drei Abenteuerstapel, mischt diese gründlich, und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.





8 Mischt die Tierkarten und legt die Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.

Achtung: Dies ist nicht der Jagdstapel! Der Jagdstapel entsteht während des Spiels und wird erst dann auf das entsprechende Feld des Spielbretts gelegt.

9 Mischt die Geheimniskarten. Legt auch diese Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.

10 Als nächstes benötigt ihr die 11 Inselteile.
 a) Sucht das Inselteil mit der Nummer 8 und platziert es offen links auf dem entsprechenden Inselteil auf dem Spielplan.
 b) Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil.
 c) Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.

11 Nehmt euch die 8 Startgegenstände, zieht 2 davon zufällig und legt sie neben das Spielbrett. Sie stehen allen Spielern zur Verfügung, können aber nur jeweils 2x verwendet werden. Platziert zu diesem Zweck je 1 grauen Marker auf den entsprechenden Feldern der beiden Karten. Legt die restlichen Startgegenstände zur Seite.

12 Mischt die Entdeckungsplättchen und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.

13 Legt alle Ressourcen, die Aktions- und Wetterwürfel, zusätzliche Aktionssteine und alle weiteren Plättchen und Marker neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.

14 Legt die Strandgutkarte *Vorratskisten* auf das rechte Bedrohungsfeld.

15 Nehmt euch nun die Ereigniskarten.
 a) Sortiert sie derart, dass 2 verdeckte Stapel entstehen - einer mit allen Karten, die ein Buchsymbol aufweisen, und einen zweiten mit allen Karten, auf denen das Abenteuersymbol in den 3 Farben zu sehen ist.

b) Mischt getrennt voneinander beide Stapel und zieht von jedem verdeckt eine Anzahl Karten, die der Hälfte der Spielrunden des gewählten Szenarios entspricht (eventuell aufgerundet). Beim ersten Szenario sind dies je 6 Karten pro Stapel.

c) Die so gezogenen Karten müsst ihr nun verdeckt zusammenmischen. Platziert den dadurch erhaltenen Ereignisstapel auf dem entsprechenden Feld des Spielplans. Legt alle weiteren Ereigniskarten zurück in die Spielschachtel - sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

16 Falls ihr zu viert spielt, legt nun noch die Karte *Lager aufräumen* auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

17 Der jüngste Spieler wird Startspieler der ersten Spielrunde und erhält den Startspielermarker.

SZENARIOTAFELN

Jede Szenariotafel ist vom Aufbau her ähnlich. Alle Szenarien haben allerdings ihr eigenes Design. Zudem haben alle Szenarien eigene Besonderheiten, wobei sie (von 1 bis 6) zunehmend schwieriger werden und immer komplexere Regeln besitzen. Daher empfehlen wir, mit dem ersten Szenario zu beginnen und sie der Reihe nach zu spielen.

- A** Name des Szenarios
- B** Beschreibung des Abenteuers des Szenarios
- C** Das Ziel des Szenarios, das die Spieler erreichen müssen, um zu gewinnen.
- D** Rundenleiste
- E** Wetterbedingungen (Pro Rundenfeld sind die Würfel angegeben, die in der entsprechenden Runde in der Wetterphase geworfen werden müssen.)
- F** Abweichungen im Spielaufbau für das Szenario
- G** Spezielle Regeln, die für dieses Szenario gelten.
- H** Bedeutung der Totemsymbole. Wird ein Inselteil mit einem solchen Symbol aufgedeckt, wird der hier beschriebene Effekt ausgeführt. Manchmal tritt der Effekt sofort ein, manchmal wird aber auch ein Reihenfolgeplättchen platziert, das dem Spieler erlaubt, später bestimmte Aktionen auf dem entsprechenden Inselteil auszuführen (zum Beispiel besondere Orte zu erforschen).
- I** Besondere Entdeckungsplättchen, die in jedem Szenario eine andere Bedeutung haben.
- J** Bedeutung des Buchsymbols für das Szenario. Wird eine Ereigniskarte mit diesem Symbol gezogen, muss der hier beschriebene Effekt ausgeführt werden.
- K** 2 spezielle Erfindungen, die nur in diesem Szenario gebaut werden können. (Diese sind nur auf der jeweiligen Szenariotafel abgebildet und liegen nicht als Karten vor.)
- L** Manche Szenariotafeln haben zudem Sonderelemente (wie hier Jennys Verwundungsleiste).
- M** Siegpunkte-Tabelle



DIE CHARAKTERTAFELN



1 DER CHARAKTER

Als Charakter wird die Figur eines Spielers bezeichnet, deren Charaktertafel er vor sich ausliegen hat, und die durch die beiden Aktionssteine repräsentiert wird. Wenn im Spiel von einem Charakter geschrieben wird, ist immer diese Figur gemeint.

Jede Charaktertafel besitzt eine männliche und eine weibliche Seite, so dass ein Spieler das Geschlecht seines Charakters zu Beginn des Spiels frei wählen kann. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel.

2 BESONDERE FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter besitzt 4 besondere Fähigkeiten, die er jederzeit einsetzen darf. Um eine davon zu nutzen, muss der Spieler die angegebene Anzahl an Entschlossenheitsplättchen abgeben. Allerdings kann jede Fähigkeit nur 1x pro Runde eingesetzt werden. Wurde eine Fähigkeit genutzt, wird 1 grauer Marker darauf platziert, um dies anzuzeigen. Der Marker wird am Ende der Nachtphase wieder entfernt. Alle besonderen Fähigkeiten sind im Anhang ausführlich beschrieben (siehe S.30).

3 VERWUNDUNGEN

Jeder Charakter hat außerdem eine individuelle Verwundungsleiste. Jedes mal, wenn ein Charakter eine Wunde erleidet, wird der Verwundungsmarker um 1 Feld nach rechts verschoben, wobei Moralpfeile übersprungen werden. Immer wenn ein solches Symbol übersprungen wird, sinkt allerdings die Gruppenmoral - der Charakter nörgelt herum, was die Stimmung verschlechtert. Auf der Moralleiste des Spielbretts muss der Marker 1 Feld nach links versetzt werden, um dies anzuzeigen.

Erreicht der Verwundungsmarker das letzte Feld auf der Verwundungsleiste, stirbt der Charakter sofort und das Spiel ist für alle verloren.

Charaktere können Wunden auch wieder heilen. Für jedes Herz wird der Verwundungsmarker um 1 Feld nach links bewegt. Wird dabei ein Moralpfeil erneut übersprungen, steigt die Gruppenmoral allerdings nicht wieder an.

1

FORSCHER

Glückshand
Das Glück ist auf deiner Seite!
Nutze es!

Wurf 2 ab
um 1 grünen Würfel
zu gewinnen.

Stiftung
Schick auf - und fröhlich
Schick von Wohlstand!

Wurf 2 ab
Ziehe die obersten 3 Karten
vom Stapel. Setz sie dir
an und lege 1 auf und
2 unter den Stapel versteckt.

Mitvienecke
Stümpferche
Das schaffe wird die
Lebe über Jähren!

Wurf 3 ab
um

Forschertier
Das nicht interessant
mit die sehen um die
und von die Aktion

Wurf 3 ab
Ziehe 2
Befolge 1 und setz
das andere ab.

ABKÜRZUNG

ABKÜRZUNG

Legt auf ein an das
Lager angrenzendes
Inselteil. In der Produk-
tionsphase erhält ihr
1 Ressource von diesem
Inselteil.

5

4 PORTRAIT UND SPEZIELLE VERLETZUNGEN

Jede Charaktertafel zeigt ein Bild des Charakters, auf dem jeweils der Kopf, ein Arm, der Bauch (bzw. Körper) und ein Bein besonders markiert sind. Diese Körperbereiche können im Laufe des Spiels (infolge von Abenteuern) spezielle Verletzungen erleiden, was dann mit den entsprechenden Plättchen markiert wird. Dabei können auf jedem Bereich auch mehrere solche Plättchen liegen.

Spezielle Verletzungen führen ausschließlich zum Platzieren eines Plättchens und bleiben so lange auf der Charaktertafel liegen, bis der entsprechende Karteneffekt sie wieder entfernt.

5 INDIVIDUELLE ERFINDUNG

Jeder Charakter hat 1 bestimmte Erfindung, die, sofern er mitspielt, ihm zugeordnet ist. Diese Erfindung kann im Laufe des Spiels ausschließlich von dem entsprechenden Charakter gebaut werden (den normalen Regeln folgend, siehe S. 17), andere Charaktere können ihn dabei aber unterstützen. Wird die Erfindung gebaut, erhält der Charakter sofort 2 Entschlossenheitsplättchen, die er in seinen eigenen Vorrat legt. Die Karte wird auf die Gegenstandsseite gedreht und danach wie ein normaler Gegenstand behandelt. Sollte sie aber im Laufe des Spiels durch einen Effekt auf die Erfindungsseite zurück gedreht werden, wird die Karte wieder neben der Charaktertafel platziert. Wird sie später noch einmal gebaut, erhält der Charakter auch erneut 2 Entschlossenheitsplättchen.

SPIELÜBERSICHT

Nachdem sich die Spieler zu Beginn auf ein Szenario geeinigt haben, gilt es, innerhalb der auf der Szenariotafel vorgegebenen Rundenzahl das jeweilige Szenarioziel zu erreichen. Oftmals müssen dafür spezielle Gegenstände gebaut oder bestimmte Orte erforscht werden (siehe dazu die Szenariotafeln bzw. den Anhang ab S. 26). Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um diese Probleme zu meistern, denn sie können nur gemeinsam gewinnen. Im Gegenzug haben sie das Spiel verloren, wenn sie innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl das Szenarioziel nicht erreichen oder sobald einer der Charaktere im Verlauf des Spiels stirbt.

Eine Spielrunde besteht aus 6 Phasen:



1. Ereignisphase

In dieser Phase wird 1 Ereigniskarte aufgedeckt und ihr „Sofortiges Ereignis“ ausgeführt. Dann wird die Karte auf das rechte Bedrohungsfeld gelegt, das durch Verschieben von bereits dort liegenden Ereigniskarten ein „Drohendes Ereignis“ auslösen kann. Manchmal müssen mehrere Karten hintereinander gezogen und ausgeführt werden.



2. Moralphase

Der Startspieler erhält je nach Position des Markers auf der Moralleiste 1-2 Entschlossenheitsplättchen (bei positiver Stimmung) hinzu oder muss 1-3 abgeben (bei negativer Stimmung).



3. Produktionsphase

Abhängig von dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, erhalten die Spieler Ressourcen, die ihnen sofort zur Verfügung stehen.



4. Aktionsphase

Diese zweigeteilte Phase ist das Kernstück des Spiels. Zunächst diskutieren die Spieler, welche Aufgaben sie mit den Aktionssteinen ihrer Charaktere in Angriff nehmen wollen, und platzieren diese auf den entsprechenden Bereichen des Spielbretts, auf den Inselteilen oder den Karten. Erst wenn alle Aktionssteine eingesetzt worden sind, werden die gewählten Aktionen in einer festen Reihenfolge nacheinander durchgeführt.



5. Wetterphase

Nun kommt das Wetter auf der Insel zum Tragen. Diverse Wettereffekte, sowohl durch Plättchen als auch spezielle Würfel ausgelöst, werden den Charakteren das Leben schwer machen.



6. Nachtphase

Eine Runde endet mit der Nachtphase, in der Nahrung vertilgt wird, man das Lager auf ein anderes Inselteil verlegen kann und sich schließlich zum Schlafen begibt (und hoffentlich vorher einen sicheren Unterschlupf gefunden oder gebaut hat).

Die Symbole der einzelnen Phasen korrespondieren mit den entsprechenden Bereichen auf dem Spielbrett. So befindet sich der Stapel der Ereigniskarten unter dem zugehörigen Symbol ganz links oben auf dem Spielbrett. Rechts daneben folgt die Moralleiste und daneben dann die Felder für verfügbare und zukünftige Ressourcen. Unter der stilisierten Karte der Insel befinden sich die verschiedenen Aktionsfelder sowie die Felder der Wetter- und Nachtphase.

Die einzelnen Phasen werden nun detailliert erklärt:

SPIELABLAUF

I. EREIGNISPHASE



Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen.

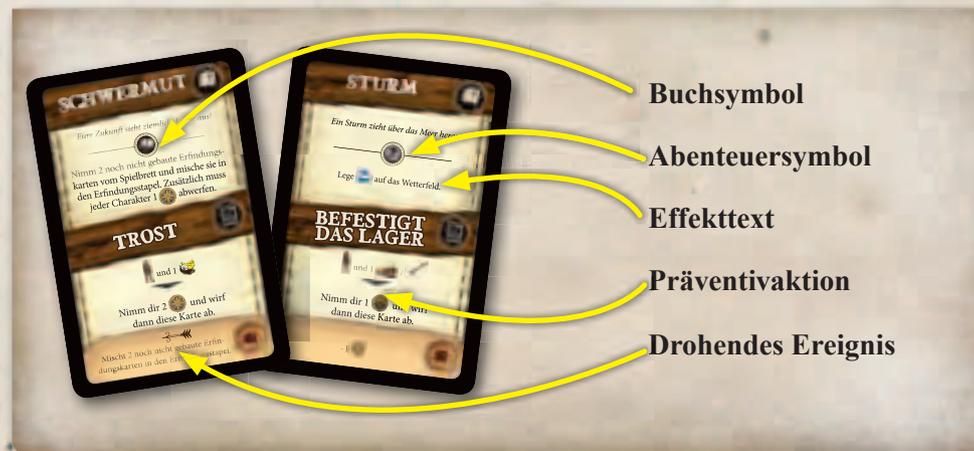
Ab der zweiten Runde gilt: Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel. Dies kann entweder eine Ereigniskarte oder (später im Spiel) auch eine Abenteuer- oder Geheimniskarte sein. Das „Sofortige Ereignis“ (befindet sich bei Ereigniskarten in der oberen, bei Abenteuer- und Geheimniskarten in der unteren Hälfte der Karte) wird wie folgt ausgeführt:



Sofortiges Ereignis

1 Der Titel sowie der kursive Erzähltext der Karte werden vorgelesen.

2 Ist die aufgedeckte Karte eine Ereigniskarte, wird zunächst wie folgt vorgegangen: Befindet sich auf der Karte ein , oder , wird das Abenteuerplättchen der entsprechenden Farbe auf den Kartenstapel derselben Farbe (braun - Bauen, grau - Ressourcen sammeln bzw. grün - Erforschen) gelegt, falls dort nicht bereits eines liegt. Zeigt die Karte stattdessen ein , wird der auf der Szenariotafel beschriebene Effekt ausgeführt (siehe dazu die einzelnen Szenariotafeln; für weitere Erläuterungen siehe den Anhang ab S. 26).



3 Dann wird der Effekttext der Karte ausgeführt.

- Handelte es sich um eine Abenteuer- oder Geheimniskarte, wird sie danach abgeworfen und 1 neue Karte vom Ereignisstapel gezogen und ausgeführt.
- Handelte es sich um eine Ereigniskarte, wird diese danach auf das rechte Bedrohungsfeld gelegt. Befindet sich dort bereits eine Karte, wird diese nach links verschoben. Und sollte sich auch dort schon eine Karte befinden, wird diese vom Spielbrett geschoben. Ereigniskarten, die nicht durch andere Karten verschoben werden, bleiben einfach auf ihrem Feld liegen.
- Wird eine Ereigniskarte auf diese Weise vom Spielbrett geschoben, tritt das auf ihr angeführte „Drohende Ereignis“ (ganz unten auf der Karte) sofort ein.

Beispiel:

Der Startspieler zieht eine Abenteuerkarte (was schon vorher an der Rückseite erkennbar war) und führt das „Sofortige Ereignis“ Sturm aus. Dann wirft er die Karte ab und zieht eine weitere Abenteuerkarte - diesmal mit dem „Sofortigen Ereignis“ Krach!. Auch diese wirft er danach ab. Die nächste Karte ist eine Ereigniskarte - Ungewöhnlich kalte Nacht. Zunächst führt der Spieler nun den Effekt aus, der durch das Buchsymbol ausgelöst wird (und auf der Szenariotafel beschrieben ist). Dann wird der Effekttext ausgeführt. Schließlich legt der Startspieler die Karte auf das rechte Bedrohungsfeld. Dadurch wird die Karte, die zuvor auf diesem Feld lag, nach links geschoben. Somit wird die Karte, die zuvor auf dem linken Bedrohungsfeld lag, vom Spielbrett geschoben und das „Drohende Ereignis“ tritt ein.



Durch die Effekte der meisten Ereignisse werden die Spieler vor neue Probleme und Herausforderungen gestellt (etwa durch das Platzieren von Effektplättchen oder Markern). Manchmal müssen sie aber auch Dachstärke , Palisadenstärke  oder Waffenstärke  reduzieren oder ihre Moral senken .

Verluste treten sofort ein. **Können die Spieler das Geforderte nicht abgeben** (bzw. Waffen-, Dach- oder Palisadenstärke nicht weiter senken), **erleidet jeder Charakter 1 Wunde** (siehe auch „Unerfüllter Bedarf“ auf S. 22). Eine Ausnahme hiervon bildet die Moralleiste, da die Stimmung nicht weiter sinkt, wenn sie sich bereits auf dem Tiefpunkt befindet.

Eine Karte des Ereignisstapel kann auch verlangen, dass ein Kampf durchgeführt wird. Dieser läuft dann genau so ab, wie im Kasten bei der Aktion *Jagen* beschrieben (siehe S. 15). **Hier muss allerdings der Startspieler den Kampf bestreiten und alle Konsequenzen allein tragen.**

Sollten die Spieler in dieser Phase Ressourcen (z.B. durch Kampf) oder Schätze erhalten, werden sie **auf das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt**. Die Spieler können sie ab sofort nutzen. Auch andere positive Effekte werden sofort ausgeführt.

II. MORALPHASE



Nun stellt der Startspieler fest, wie es um die Moral der Gruppe bestellt ist:

- 1 Befindet sich der Marker auf dem mittleren Feld, muss der Startspieler weder etwas abgeben noch erhält er etwas dazu.
- 2 Befindet sich der Marker auf der Moralleiste links von der Mitte, ist die Stimmung schlecht und der Startspieler muss Entschlossenheitsplättchen abgeben (je nach Feld 1-3).
- 3 Befindet sich der Marker rechts von der Mitte, so erhält er aufgrund der guten Stimmung 1 oder 2 Entschlossenheitsplättchen.
- 4 Befindet sich der Marker auf dem Feld ganz rechts, kann sich der Startspieler aber auch entscheiden, auf die beiden Plättchen zu verzichten und stattdessen sich 1 Wunde zu heilen.

Muss der Startspieler mehr Entschlossenheitsplättchen abgeben, als er besitzt, erleidet er für jedes Plättchen, das er nicht abgeben kann, 1 Wunde. Er kann jedoch nicht darauf verzichten, 1 oder mehrere Plättchen abzugeben, um stattdessen die entsprechende Anzahl Wunden in Kauf zu nehmen.

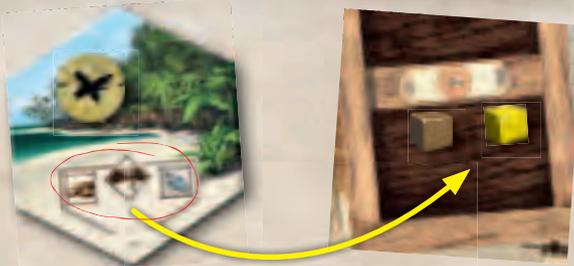
Beispiel:

Die Moral ist auf der niedrigsten Stufe. Der Startspieler muss 3 Entschlossenheitsplättchen abwerfen, besitzt jedoch nur 1. Er wirft es ab und erleidet 2 Wunden.

III. PRODUKTIONSPHASE



In dieser Phase erhalten die Spieler 1 Ressource von jeder Quelle, die sich auf dem Inselteil mit dem Lagerplättchen befindet. Eine Nahrungsquelle  /  produziert 1 Nahrung  und eine Holzquelle  produziert 1 Holz . Die Anzahl an produzierten Ressourcen kann sich durch die Effekte verschiedener Plättchen (siehe Extrakasten, S. 12) oder durch den Einfluss von vorangegangenen Ereigniskarten verändern. Die Ressourcen werden in das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt.



Beispiel:

Das Lager der Spieler befindet sich auf einem Inselteil mit 1 Holzquelle und 1 Nahrungsquelle. Die Spieler erhalten daher 1 Holz und 1 Nahrung, die sie in das Feld für verfügbare Ressourcen legen.

BESITZ VON GEGENSTÄNDEN, RESSOURCEN ETC.

Alle Ressourcen, Gegenstände oder besondere Karteneffekte, die zur Verfügung stehen (sich also nicht auf dem Feld für zukünftige Ressourcen befinden), können von jedem Charakter genutzt werden. Dabei gibt es jedoch ein paar Gegenstände und Schätze, die in jeder Runde nur von 1 Charakter genutzt werden können. Benutzt ein Spieler einen solchen Schatz oder Gegenstand, legt er ihn für den Rest der Runde neben seine Charaktertafel. Erst am Ende der Runde wird er wieder zurückgelegt.

Beispiel:

Sobald das Seil gebaut wurde, kann es von allen Spielern gleichermaßen genutzt werden. Findet ein Spieler beim Ziehen einer Geheimniskarte den Säbel, steht er allen Spielern zur Verfügung. Sobald der Säbel aber von 1 Spieler benutzt wird, nimmt er ihn zu sich und die anderen Spieler können für den Rest der Runde diesen nicht mehr verwenden.

Entschlossenheitsplättchen können ausschließlich von dem Charakter genutzt werden, der sie erhalten hat. Sie dürfen auch nicht weitergegeben werden. Sie können jedoch (mit Ausnahme der bei einem gewürfelten Misserfolg erhaltenen - siehe Kasten auf S. 16) uneingeschränkt und sofort eingesetzt werden, wenn der Charakter sie erhält.

IV. AKTIONSPHASE



Während der Aktionsphase müssen die Spieler als Gruppe darüber entscheiden, wie sie die Aktionssteine ihrer jeweiligen Charaktere möglichst sinnvoll einsetzen. **Um eine Aktion durchzuführen, müssen die Spieler der gewünschten Aktion 1 oder mehrere Aktionssteine - auch von unterschiedlichen Charakteren - zuweisen.** Dabei müssen oft bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein.

Jeder Charakter hat 2 Aktionssteine, die er einsetzen kann. Manche Effekte können diese Zahl verringern - jedoch hat ein Charakter immer mindestens 1 Aktionsstein zur Verfügung. Erst wenn alle verfügbaren Aktionssteine aller Charaktere zugewiesen worden sind, werden die einzelnen Aktionen nacheinander ausgewertet. Neutrale Aktionssteine sowie Freitag oder der Hund (siehe S. 24), müssen nicht zugewiesen werden.

Die Aktionsphase ist die zentrale Phase des Spiels. Es ist daher wichtig, sich mit den einzelnen Aktionen intensiver zu befassen, um ihre unterschiedlichen Bedingungen und Funktionsweisen zu verstehen. Im Folgenden werden zunächst generelle Voraussetzungen und besondere Bedingungen für das Einsetzen von Aktionssteinen dargestellt. Danach werden die einzelnen Aktionen detailliert beschrieben. Zuletzt werden dann die Schritte am Ende der Aktionsphase erläutert.

Voraussetzungen für das Einsetzen von Aktionssteinen

Für manche Aktionen müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, damit überhaupt Aktionssteine dort eingesetzt werden können. Diese sind immer bei der Aktion selbst angegeben (z.B. auf den Karten bei der Präventivaktion) oder im Falle der Aktion *Bauen* entweder auf den Erfindungskarten selbst (im oberen Bereich) oder in der Kostentabelle für den Unterschlupf, das Dach oder die Palisade bzw. im Feld Waffenstärke. Das können z.B. Ressourcen sein, die abgegeben werden müssen, oder ein Minimum an Waffenstärke wird verlangt. Oft muss auch ein bestimmter Gegenstand schon vorhanden oder ein bestimmter Landschaftstyp bereits erforscht worden sein, um z.B. eine Präventivaktion nutzen oder eine bestimmte Erfindung bauen zu können.

Solche Voraussetzungen müssen bereits während der Planung der Aktion, also beim Einsetzen der Aktionssteine verfügbar bzw. erfüllt sein. Benötigte Ressourcen müssen bereits im Feld für verfügbare Ressourcen liegen, Erfindungen schon gebaut sein (mit ihrer Gegenstandsseite nach oben liegen) und auch die geforderte Waffenstärke muss bereits vorhanden sein. Es ist niemals möglich, mit zukünftigen Ressourcen oder Gegenständen zu planen. Sind die notwendigen Voraussetzungen nicht erfüllt, kann eine Aktion nicht durchgeführt werden.

Beispiel: Fehlt 1 Holz zum Bau des Daches, kann das Dach in dieser Runde nicht gebaut werden. Das gilt selbst dann, wenn ein Charakter in dieser Runde Holz sammeln wird. Auch der Bogen kann nicht gebaut werden, wenn das Messer nicht bereits beim Einsetzen der Aktionssteine vorhanden ist. Selbst, wenn ein Charakter in derselben Runde das Messer baut, steht es noch nicht zur Verfügung!

Um Planungsfehlern vorzubeugen, sollten daher zu den Aktionssteinen die benötigten Ressourcen dazu gelegt werden, wenn die Aktionssteine den entsprechenden Aktionen zugewiesen werden. So ist jederzeit überblickbar, welche Ressourcen für welche Aktion bereits „verplant“ sind und welche noch zur Verfügung stehen.

Ressourcen, die einer Aktion zugeteilt worden sind, stehen zudem nicht mehr für verlangte Abgaben zur Verfügung.



Beispiel:

In dieser Runde wollen die Spieler ein Dach für ihren Unterschlupf bauen, für das 4 Holz benötigt werden. Insgesamt sind 5 Holz verfügbar, daher platzieren die Spieler 4 davon zusammen mit den Aktionssteinen auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts. Da nur noch 1 weiteres Holz verfügbar ist, kann in dieser Runde nicht noch zusätzlich die Palisade gebaut werden. Die Spieler könnten das Holz jedoch verwenden, um die Waffenstärke zu erhöhen.

Werden für eine Aktion (wenn man z.B. eine Erfindung bauen oder eine Präventivaktion in Angriff nehmen möchte) bestimmte Gegenstände benötigt, ist dies daran zu erkennen, dass das Bild des benötigten Gegenstandes auf der Karte abgebildet ist. Gegenstände müssen jedoch nur vorhanden sein, um eine Aktion mit entsprechenden Voraussetzungen in Angriff zu nehmen. Sie müssen nicht zugewiesen werden. **Das bedeutet, dass mehrere Charaktere mit verschiedenen Aktionen auf denselben Gegenstand zugreifen können.**

Beispiel:

- Das Feuer erhöht die Palisadenstärke um 1. Sobald es „gebaut“ wurde, kann auch die Feuerstelle gebaut werden.
- Die Karte verschafft den Spielern 1 zusätzlichen neutralen Aktionsstein für die Aktion Erforschen. Ist sie verfügbar, kann auch die Abkürzung gebaut werden.
- Ein Charakter kann mit dem Messer einen Speer schnitzen, während gleichzeitig ein anderer Charakter mit dem Messer einen Gürtel baut.

Auch Waffenstärke muss nur vorhanden sein, um z.B. eine Präventivaktionen durchzuführen oder um sie bei der Aktion *Jagen* nutzen zu können. Sie muss nicht zugeteilt werden. **Für die Aktion *Jagen* ist Waffenstärke jedoch keine Voraussetzung - es ist also möglich, mit einer Waffenstärke von 0 auf die Jagd zu gehen.**

Beispiel:

Bei einer Waffenstärke von 2 kann ein Charakter die Präventivaktion der Ereigniskarte Kampf um Nahrung durchführen, während gleichzeitig ein zweiter Charakter der Aufforderung der Ereigniskarte Jagd die Bestie nachkommt. Ein dritter Charakter könnte zudem die Waffenstärke bei der Jagd benutzen.

Die meisten Aktionen haben darüber hinaus noch ganz spezifische Voraussetzungen (für die Aktion *Jagen* müssen z.B. Karten im Jagdstapel vorhanden sein). Diese werden bei der jeweiligen Aktion erläutert.



Um Aktionssteine zuweisen zu können, müssen manchmal ganz spezielle Voraussetzungen erfüllt werden. Diese werden durch Effektplättchen oder Szenario spezifische Marker erzeugt, die im Verlauf des Spiels hinzukommen. Abenteuerplättchen, die auf den Abenteuerstapeln liegen, sind jedoch erst bei der Durchführung der Aktion wichtig. Sie haben daher keinen Einfluss auf das Zuweisen von Aktionssteinen.

Effekt- oder Abenteuerplättchen auf Aktionsfeldern gelten nur für die jeweils nächste Aktion der betroffenen Art und werden danach abgelegt (siehe unten). Werden mehrere Aktionen derselben Art in einer Runde geplant, müssen die Plättchen dann nur für die erste solche Aktion berücksichtigt werden. Für alle weiteren Aktionen können sie beim Zuweisen der Aktionssteine einfach ignoriert werden.

Beispiel:

Auf dem Aktionsfeld *Bauen* liegt ein Plättchen der Sorte *zeitraubende Aktion* (👤). Die erste Bauaktion, die durchgeführt wird (egal ob in dieser oder einer der kommenden Runden), benötigt 1 Aktionsstein mehr als sonst. Das müssen die Spieler schon bei der Planung beachten. Alle weiteren Bauaktionen dieser Runde werden wieder nach den normalen Regeln ausgeführt und brauchen keinen zusätzlichen Aktionsstein mehr.

Wird ein Effekt- oder Abenteuerplättchen während einer Aktionsphase (z.B. als Auswirkung einer Karte) **platziert, tritt sein Effekt erst nach der aktuellen Aktionsphase ein.** Solche Plättchen müssen somit bei späteren Aktionen derselben Runde noch nicht beachtet werden.



Erneut würfeln

Liegt ein solches Plättchen auf einem Aktionsfeld, so tritt sein Effekt bei der nächsten Aktion dieser Art ein, bei der der Erfolgswürfel geworfen wird (siehe Kasten auf S. 16). Zeigt der Erfolgswürfel nach dem Wurf einen Erfolg, muss er noch einmal geworfen werden. Dann wird das Plättchen abgelegt. **Zeigte er keinen Erfolg, bleibt das Plättchen liegen.**



Größere Gefahr

Liegt dieses Plättchen auf dem Aktionsfeld *Jagen*, dann wird bei der nächsten Jagd die Stärke des Raubtieres um 1 erhöht (siehe Kampf, S. 15). **Das Plättchen wird nach der Aktion abgeworfen.**

Liegt ein solches Plättchen auf einem Inselteil oder leeren Inselfeld, muss für alle Aktionen, die dort durchgeführt werden, die Waffenstärke beim Einsetzen des Aktionssteins mindestens 1 betragen. Ist das nicht der Fall, kann die Aktion trotzdem durchgeführt werden, aber der entsprechende Charakter erleidet beim Einsetzen des Aktionssteins 1 Wunde. Befindet sich das Lager auf einem Inselteil mit einem solchen Plättchen, erleiden alle Charaktere während der Produktionsphase 1 Wunde. **Das Plättchen wird in beiden Fällen nicht abgelegt.**



Zeitraubende Aktion

Liegt ein Plättchen dieser Art auf einem Aktionsfeld, dann muss der nächsten Aktion dieser Art 1 Aktionsstein mehr als normalerweise nötig zugewiesen werden (also 2 statt 1, oder 3 statt 2, etc.). **Das Plättchen wird nach der Aktion abgeworfen.**

Liegt ein solches Plättchen auf einem Inselteil oder leeren Inselfeld, so muss allen Aktionen, die dort durchgeführt werden, 1 Aktionsstein mehr als normalerweise nötig zugewiesen werden. **Das Plättchen wird dann nicht abgelegt.**



Zusätzliche Nahrung, zusätzliches Holz

Wenn ein Plättchen (🍌) auf dem Aktionsfeld *Bauen* liegt, muss bei der nächsten Aktion, bei der Holz benötigt wird, 1 zusätzliches Holz abgegeben werden. **Das Plättchen wird nach der Aktion abgeworfen.**

Liegt ein Plättchen (🌙) auf dem Feld für die Nachtphase, muss jeder Charakter in dieser Nachtphase 1 Nahrung zusätzlich essen, sonst erleidet er 1 Wunde. **Das Plättchen wird danach abgeworfen.**

Liegt das Plättchen (🏠) auf einem der Felder für Unterschlupf, Dach, Palisaden oder Waffen, muss jedes Mal, wenn das Entsprechende gebaut wird, 1 zusätzliches Holz abgegeben werden. Dies gilt jedoch nur, wenn auch mit Holz gebaut wird (und nicht mit Fell). **Das Plättchen wird dann nicht abgelegt.**

Befindet sich eines der beiden Plättchen auf einem Inselteil, produziert es dort 1 zusätzliches Holz bzw. 1 zusätzliche Nahrung. Das gilt auch, wenn sich auf dem Inselteil keine entsprechende Quelle befindet oder die Quelle bereits erschöpft ist (mit einem Marker abgedeckt).

Das Holz bzw. die Nahrung erhalten die Spieler entweder zusätzlich in der Produktionsphase (wenn sich auf dem Inselteil mit dem Plättchen das Lager befindet) oder es kann mit der Aktion *Ressourcen sammeln* zusätzlich eingesammelt werden, wenn dieselbe Ressource gesammelt wird. Es ist nicht möglich, beim Sammeln von Holz zusätzliche Nahrung mitzunehmen (und umgekehrt). **Auch hier wird das Plättchen nicht abgelegt.**



Abenteuerplättchen

Liegt eines dieser Plättchen auf einem Abenteuerstapel, muss bei der nächsten Aktion dieser Art eine Abenteuerkarte vom Stapel gezogen und ausgeführt werden. Dabei ist es unerheblich, ob Aktionswürfel geworfen werden und auch, ob der Abenteuerwürfel das Fragezeichen-Symbol zeigt oder nicht (siehe Kasten S. 16). Allerdings wird, selbst wenn der Abenteuerwürfel ein Fragezeichen zeigt, immer nur genau 1 Abenteuerkarte pro Aktion gezogen.

Nachdem eine entsprechende Abenteuerkarte ausgeführt wurde, wird das Plättchen abgelegt.

Alle Plättchen, die sich auf Aktionsfeldern oder Kartenstapeln befinden, werden nach der Auswirkung ihres Effekts abgelegt. Plättchen, die sich auf anderen Teilen des Spielbretts befinden, bleiben bis zum Ende des Spieles dort liegen, falls sie nicht durch einen Karteneffekt entfernt werden.

Effekte von Szenario spezifischen Markern sind jeweils auf den Szenariotafeln bzw. im Anhang gesondert erklärt.

Zuweisen von Aktionssteinen

Sind alle notwendigen Voraussetzungen für eine Aktion erfüllt (Ressourcen und Gegenstände sind vorhanden, etc.), dann können die Spieler ihre Aktionssteine zuweisen. Wie viele Aktionssteine benötigt werden und wo diese platziert werden müssen, hängt von der jeweiligen Aktion ab.

Soll bzw. muss für eine Aktion mehr als 1 Aktionsstein zugewiesen werden, dann können diese von 1 oder auch von mehreren Charakteren kommen. In letzterem Fall muss jedoch immer festgelegt werden, welcher Charakter die Aktion ausführt und welche anderen Charaktere ihn dabei unterstützen. Zu diesem Zweck wird der Aktionsstein des ausführenden Charakters immer zuoberst gelegt und Aktionssteine unterstützender Charaktere darunter platziert. Andere Charaktere zu unterstützen kann sehr sinnvoll sein, da alle Auswirkungen einer Aktion (positive wie negative) immer nur den ausführenden Charakter betreffen. Dadurch kann z.B. ein schwer angeschlagener Charakter einen anderen unterstützen, ohne selbst Gefahr zu laufen, noch mehr Wunden zu erleiden.

Beispiel:

- Die Präventivaktion der Ereigniskarte Seemannslied soll ausgeführt werden. Diese erlaubt es, die Ereigniskarte abzuwerfen, die Moral zu erhöhen und liefert zudem 2 Entschlossenheitsplättchen. Letztere erhält nur der ausführende Spieler. Wenn sich also 2 verschiedene Spieler entschließen, je 1 Figur für die Aktion einzusetzen, müssen sie sich auch entscheiden, wer die Aktion ausführt und deshalb die Entschlossenheitsplättchen erhält.
- Die Spieler wollen die Aktion Jagen durchführen. Dafür werden 2 Aktionssteine benötigt (siehe unten). Da der Zimmermann schon sehr angeschlagen ist, wollen die Spieler nicht riskieren, ihn die Aktion ausführen zu lassen. Er kann aber den Soldaten, der bisher weniger einstecken musste, unterstützen, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen.

Die Spieler können 1 Aktion auch mehrere Aktionssteine einzeln zuweisen, um diese Aktion mehrfach durchzuführen. Platziert die Aktionssteine hierfür nebeneinander, um dies zu verdeutlichen.

Beispiel:

Möchten die Spieler in einer Runde etwa die Waffenstärke mehrfach erhöhen, können 2 oder mehr Spieler dieser Aktion Aktionssteine zuweisen, um die Aktion mehrfach durchzuführen.



ZUSÄTZLICHE, NEUTRALE AKTIONSTEINE



Im Spiel können die Spieler zusätzliche, neutrale Aktionssteine erhalten, zum Beispiel als Nebeneffekt eines Gegenstandes (wie der Karte oder der Laterne), durch Geheimniskarten (z.B. die Kerzen oder den Kompass) oder durch ein Entdeckungsplättchen.

Diese Aktionssteine werden genauso verwendet wie die Aktionssteine von Charakteren, allerdings können sie nur für ganz bestimmte Aktionen genutzt werden. So kann der rote Aktionsstein nur für die Aktion Jagen , können braune Aktionssteine nur für die Aktion Bauen , graue nur für die Aktion Ressourcen sammeln  und grüne nur für die Aktion Erforschen  genutzt werden.

Zusätzlich können solche neutralen Aktionssteine immer nur als Unterstützung verwendet werden, also nur dann, wenn mindestens 1 Aktionsstein eines Charakters ebenfalls der Aktion zugewiesen wird, der diese dann auch ausführt. **Keine Aktion kann ausschließlich mit neutralen Aktionssteinen durchgeführt werden.**

Beispiel:

Für eine Aktion Erforschen kann der neutrale Aktionsstein vom Kompass nicht ausschließlich mit dem neutralen Aktionsstein der Karte einer Aktion zugewiesen werden.

Wie oft man einen neutralen Aktionsstein verwenden kann, hängt davon ab, wie man ihn bekommen hat. Aktionssteine, die von gebauten Gegenständen zur Verfügung gestellt werden, können in jeder Runde neu eingesetzt werden. Erhalten die Spieler einen Aktionsstein durch ein Entdeckungsplättchen, kann dieser nur 1x verwendet werden. Auf allen weiteren Karten ist immer angegeben, ob es sich um eine einmalige Nutzung (oder auch zweifache, wie bei dem Startgegenstand Hammer & Nägel) handelt oder ob der Aktionsstein in jeder Runde erneut verfügbar ist.

Durchführung von Aktionen

Nachdem die Spieler alle ihre Aktionssteine zugewiesen haben, werden die einzelnen Aktionen nacheinander ausgeführt. Diese Auswertung findet immer in der gleichen Reihenfolge statt - von links nach rechts am unteren Rand des Spielbretts entlang, beginnend mit den Präventivaktionen und endend mit der Aktion Ausruhen. Aktionen, denen kein Aktionsstein zugewiesen wurde, werden übersprungen. **Innerhalb der einzelnen Aktionen gibt es jedoch keine festgelegte Reihenfolge.**

Während Präventivaktionen somit immer als Erstes ausgeführt werden und die Aktionen Bauen erst später folgen, können die Spieler selbst entscheiden, welche von 2 Präventivaktionen sie zuerst ausführen wollen und ob zuerst das Dach oder die Waffe gebaut werden soll. Welcher Charakter als Erster seine Aktion der entsprechenden Art ausführt und damit auch eventuell platzierte Effektplättchen „auslöst“, liegt ebenso in der Hand der Spieler.

Im Laufe einer Aktionsphase kann es vorkommen, dass aufgrund der Auswirkung eines Karteneffektes die Aktionsphase betreffende Änderungen eintreten. In solchen Situationen werden die Aktionen jedoch so ausgeführt, wie sie geplant worden sind. **Die auftretenden Änderungen wirken sich erst nach der aktuellen Aktionsphase aus.**

Beispiel:

- Durch die braune Abenteuerkarte Werkzeug zerbricht wurde der Gegenstand Karte wieder auf die Erfindungsseite gedreht. Der durch den Gegenstand verfügbare grüne Aktionsstein ist aber für eine noch folgende Aktion Erforschen verwendet worden. Die Aktion kann unverändert mit dem Aktionsstein ausgeführt werden - er wird erst am Ende der Aktionsphase entfernt.
- Durch die graue Abenteuerkarte Winterkälte haben die Spieler entschieden, die andere Quelle (von der der Charakter nicht sammelte) mit einem Marker abzudecken. Dort befinden sich jedoch auch noch Aktionssteine eines anderen Charakters, dessen Aktion noch nicht ausgeführt wurde. Die Aktion kann dennoch ausgeführt werden, da das Platzieren des Markers keine Auswirkungen auf die laufende Aktionsphase hat - sein Effekt tritt erst nach dieser Aktionsphase in Kraft.

Ändern sich im Laufe einer Aktionsphase jedoch Waffenstärke, Palisadenstärke und/oder Dachstärke, wirken sich diese Änderungen sofort aus. Die entsprechende Änderung wird auf der jeweiligen Leiste festgehalten. (Übersteigt der Wert dabei den höchsten abgebildeten, müssen sich die Spieler mit einem zusätzlichen Marker behelfen, um dies anzuzeigen.) Das bedeutet, dass nachfolgende Aktionen in derselben Aktionsphase immer die aktuell auf den 3 Leisten angegebenen Werte benutzen müssen.

Auch das Lagerplättchen wird sofort auf die Unterschlupfseite gedreht, sobald dieser gebaut wurde. Und wenn ein Spieler Entschlossenheitsplättchen erhält, stehen auch diese ihm sofort zur Verfügung.

Beispiel:

- Durch die Aktion Jagen eines Charakters wurde die Waffenstärke auf 0 gesenkt. Eine weitere Aktion Jagen muss nun mit einer Waffenstärke von 0 durchgeführt werden (und der ausführende Charakter die entsprechenden Konsequenzen tragen).
- Eine Abenteuerkarte hat die Palisadenstärke auf 0 gesenkt. Bei einer späteren Aktion verlangt eine andere Abenteuerkarte vom ausführenden Charakter, dass er die Palisadenstärke um 1 senken soll. Da diese aber mittlerweile auf 0 ist, erleidet der Charakter stattdessen 1 Wunde.

Erhält ein Charakter während einer Aktion Ressourcen, Schätze, Entdeckungsplättchen oder baut er eine Erfindung, werden diese immer auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (auch die Karten). Sie stehen in dieser Runde noch nicht zur Verfügung. **Muss ein Charakter im Gegensatz dazu etwas abgeben, muss dies sofort erfolgen.** Dazu kann er jedoch ausschließlich verfügbare Ressourcen, aus einer Vorrunde noch nicht eingesetzte Entdeckungsplättchen sowie die gegenwärtige Stärke des Dachs, der Palisaden oder der Waffen nutzen. **Ressourcen, die für Aktionen zugeteilt wurden, stehen nicht zur Verfügung** (man kann jetzt nicht mehr nachträglich die Planung ändern). **Ist das Geforderte nicht in ausreichendem Maße vorhanden, erleidet der Charakter stattdessen 1 oder mehrere Wunden** (siehe „Unerfüllbarer Bedarf“, S. 22).

DIE AKTIONEN IN REIHENFOLGE



1. PRÄVENTIVAKTIONEN

Diese Aktionen dienen hauptsächlich dazu, ein „Drohendes Ereignis“ einer Ereigniskarte zu verhindern. Die Spieler erhalten fast immer im Gegenzug eine kleine Entschädigung (zumeist Entschlossenheitsplättchen). Um 1 Präventivaktion durchzuführen, werden die auf der Ereigniskarte angegebene Anzahl an Aktionssteinen sowie eventuell benötigte Ressourcen auf der Karte platziert. Oft muss auch ein bestimmter Gegenstand oder eine Mindestwaffenstärke vorhanden sein, um die Aktion durchführen zu können.



Bei Durchführung der Aktion werden die Anweisungen der Karte befolgt (und betreffen, wie üblich, nur den ausführenden Charakter). Danach wird die Karte und alle eingesetzten Ressourcen abgeworfen. **Jede Präventivaktion kann daher nur 1x durchgeführt werden.**

Strandgutkarten sind besondere Ereigniskarten, von denen nur 1 beim Spielaufbau ins Spiel kommt. Durch sie können die Spieler zu Beginn des Spiels ein paar Vorteile erlangen, indem sie entweder 1 Aktionsstein zuweisen und die geringere Anzahl an Ressourcen erhalten oder 2 Aktionssteine zuweisen und die höhere Anzahl erhalten. Die Spieler müssen sich für genau 1 dieser beiden Optionen entscheiden. Strandgutkarten werden genauso wie andere Ereigniskarten verschoben, wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, allerdings lösen sie keine negativen Ereignisse aus, wenn sie vom Spielbrett geschoben werden. Die Spieler haben dann jedoch die Chance versäumt, einen Vorteil zu erhalten.

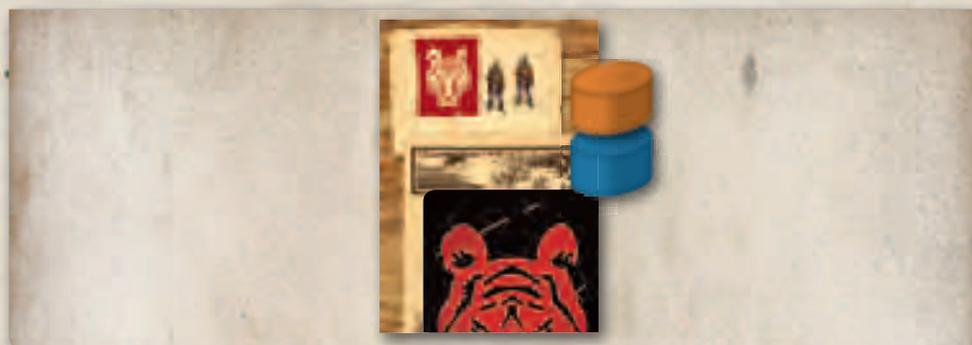


2. JAGEN

Durch die Jagd erhalten die Spieler Nahrung und Felle, allerdings geht der jagende Charakter auch das Risiko von Verletzungen ein, wenn die Waffenstärke nicht ausreicht. Pro Tierkarte, die sich im Jagdstapel befindet, kann diese Aktion nur 1x durchgeführt werden, da jedes Tier nur 1x erjagt werden kann. Solange jedoch genug Karten vorhanden sind, kann auch mehrmals in einer Runde gejagt werden.

Um 1 Aktion Jagen durchzuführen, müssen immer genau 2 Aktionssteine eingesetzt werden.

Diese werden aufeinander gestapelt auf das entsprechende Aktionsfeld gestellt, wobei der Charakter, dem der oben liegende Aktionsstein gehört, die Aktion ausführt.



Wird die Aktion durchgeführt, wird die oberste Tierkarte vom Jagdstapel gezogen und es kommt zum Kampf (siehe Extrakasten). Der Kampf ist dabei identisch mit jeder anderen Situation, in der es zum Kampf kommen kann. Sobald er beendet ist, ist die Aktion ausgeführt. **Die Tierkarte wird abgeworfen und erhaltene Nahrung, Felle und eventuelle Entdeckungsplättchen werden auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.**

Jagen ist für die Charaktere immer erfolgreich - selbst dann, wenn man ganz ohne Waffen auf die Jagd gegangen ist.

DER KAMPF

Kommt es zu einem Kampf (beim *Jagen*, aufgrund einer Ereignis-, Abenteuer- oder Geheimniskarte oder des Tierwürfels), werden immer die folgenden Schritte nacheinander durchgeführt:

- 1 Die Stärke des Tiers (oder auch eines anderen Gegners) wird mit der gegenwärtigen Waffenstärke (auf dem Spielbrett) verglichen. Ist die Waffenstärke geringer, dann erleidet der ausführende Charakter Wunden in Höhe der Differenz. Er hat allerdings vor dem Kampf noch die Möglichkeit, mit Hilfe von verfügbaren Schätzen, Startgegenständen und besonderen Fähigkeiten die Waffenstärke temporär (nur für diesen Kampf, der Wert auf der Leiste für Waffenstärke wird dann nicht verändert) oder permanent zu erhöhen. Tut er dies, vergleicht er die (neue) Waffenstärke addiert mit der temporären Waffenstärke (auch von mehreren Quellen) mit der Stärke des Tiers.
- 2 Die tatsächliche Waffenstärke (auf dem Spielbrett - temporäre Erhöhungen zählen nun nicht mehr dazu) wird um den angegebenen Wert verringert. Ist dies nicht möglich, erleidet der ausführende Charakter für jede fehlende Stufe Waffenstärke 1 Wunde (s. „Unerfüllbarer Bedarf, S. 22“).
- 3 Die angegebene Menge an Nahrung wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.
- 4 Die angegebene Menge an Fellen wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.
- 5 Die Palisadenstärke wird, wenn angegeben, verringert. Ist dies nicht möglich, erleidet der ausführende Charakter für jede fehlende Stufe Palisadenstärke 1 Wunde (s. „Unerfüllbarer Bedarf, S. 22“).
- 6 Eventuell müssen noch weitere Kartenanweisungen befolgt werden. Zuletzt wird dann (falls nicht anders angegeben) die Karte abgeworfen.

- 1 Stärke des Tiers 2 Waffenstärke verringern 3 Nahrung erhalten 4 Fell erhalten



Auf manchen Abenteuer- und Geheimniskarten ist ausschließlich die Stärke des Gegners angegeben, aber keine weiteren Werte. In diesem Fall werden nur der erste und letzte Schritt eines Kampfes durchgeführt. Dies gilt auch, wenn mit dem Tierwürfel „Kampf gegen ein Tier mit Stärke 3“ gewürfelt wird.



3. BAUEN

Um ihre Situation zu verbessern, können die Spieler einige Dinge bauen. Ein Unterschlupf schützt vor Wunden in der Nacht, Dach und Palisaden bieten Schutz vor Wetter und gefährlichen Tieren, Waffenstärke wird zum Jagen und zur Verteidigung benötigt und die verschiedenen Erfindungen helfen in den unterschiedlichsten Situationen.

Damit etwas gebaut werden kann, müssen die notwendigen Ressourcen (Holz oder Fell) oder Gegenstände vorhanden sein. Diese werden zusammen mit den Aktionssteinen entweder auf der Erfindungskarte, die gebaut werden soll, auf dem Spielbrett auf dem Feld für Unterschlupf, Dach, Palisaden bzw. Waffenstärke oder auf einer auf der Szenariotafel abgebildeten speziellen Erfindung platziert.

z.B. im Spiel zu dritt:



Für den Bau von Erfindungen ist es manchmal notwendig, dass ein bestimmter Landschaftstyp bereits entdeckt wurde. Eine solche Voraussetzung ist im oberen Bereich der Erfindungskarte (auf der Erfindungsseite) zu sehen:



Sobald ein Landschaftstyp entdeckt wurde (auf einem Inselteil zu sehen ist), wird auf allen Erfindungskarten, die dasselbe Symbol tragen, dieses mit 1 grauen Marker abgedeckt. Ist das Symbol auf einer Karte nicht abgedeckt, kann die Erfindung noch nicht gebaut werden, bis ein Inselteil mit entsprechendem Landschaftstyp erforscht wurde.

Die Aktion *Bauen* findet generell „im Lager“ statt, wofür jeweils 1 oder 2 Aktionssteine zugewiesen werden müssen. **Der Einsatz von 2 Aktionssteinen** bedeutet, dass man eine sichere Aktion durchführt – es wird langsamer und konzentrierter gearbeitet –, wodurch **die Aktion automatisch gelingt**. Wird **nur 1 Aktionsstein** zugewiesen, ist der Charakter risikobereiter. In diesem Fall **müssen zusätzlich die 3 braunen Aktionswürfel geworfen werden** (siehe Extrakasten auf nächster Seite). Dadurch kann es vorkommen, dass man sich bei der Arbeit verletzt, ein Abenteuer erlebt und die Aktion sogar in einem Fehlschlag endet. **Eingesetzte Ressourcen gehen bei einem Fehlschlag jedoch nicht verloren, sondern werden sofort wieder auf das Feld für verfügbare Ressourcen zurückgelegt. Bei einem Erfolg gehen die zugewiesenen Ressourcen in den Vorrat zurück.**

DIE AKTIONSWÜRFEL WERFEN

Setzen die Spieler bei den Aktionen *Bauen*, *Ressourcen sammeln* und *Forschen* die kleinere der geforderten Anzahl an Aktionssteine ein, müssen zusätzlich die Aktionswürfel geworfen werden. Es gibt für jede der 3 Aktion je 3 Aktionswürfel:



Jedes Dreierset besteht aus 1 Verwundungswürfel, 1 Erfolgswürfel, und 1 Abenteuerwürfel. Die Würfel einer Farbe werden immer gemeinsam geworfen, falls ein Würfelwurf notwendig ist (und nichts anderes angegeben ist). Jeder Würfel zeigt immer 1 von 2 möglichen Ergebnissen:

Verwundungswürfel		
	Der Charakter erleidet 1 Wunde.	Nichts passiert.

Erfolgswürfel		
	Die Aktion ist erfolgreich und wird ausgeführt. (Es wird gebaut, Ressourcen gesammelt oder erforscht, wie geplant.)	Die Aktion ist nicht erfolgreich und wird nicht ausgeführt. Der Charakter erhält aber 2 Entschlossenheitsplättchen.

Abenteuerwürfel		
	Die oberste Abenteuerkarte des entsprechenden Stapels wird gezogen und ausgeführt.	Nichts passiert.

Das Ergebnis jedes Würfels ist unabhängig von den anderen. Selbst wenn die Aktion nicht erfolgreich ist, kann der Charakter trotzdem verwundet werden (oder auch nicht) und ein Abenteuer erleben (oder eben nicht). Die Würfel werden immer in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:

Erst der Verwundungswürfel, dann der Erfolgswürfel, und zuletzt der Abenteuerwürfel.

Beispiel: Der Charakter sammelt Ressourcen und würfelt: Er erleidet 1 Wunde, erhält keine Ressourcen (sondern stattdessen 2 Entschlossenheitsplättchen) und zieht 1 graue Abenteuerkarte. Wenn die Karte nun beispielsweise angibt, dass der Charakter 1 Ressource mehr als üblich erhält, so erhält er diese Ressource sogar, obwohl die Aktion erfolglos war.

Wird ein Fehlschlag auf dem Erfolgswürfel durch Einsatz einer passenden besonderen Fähigkeit erneut gewürfelt, erhält der Charakter nur dann 2 Entschlossenheitsplättchen, wenn auch der erneute Würfelwurf wieder ein Fehlschlag ist. Die durch einen Fehlschlag erhaltenen Entschlossenheitsplättchen können mit einer passenden Fähigkeit auch dazu genutzt werden, um 1 der beiden anderen Würfel erneut zu werfen - nicht jedoch, um den Erfolgswürfel selbst noch einmal zu werfen.

Sollte auf dem entsprechenden Abenteuerstapel ein Abenteuerplättchen liegen, muss der Abenteuerwürfel nicht geworfen werden. In dieser Situation wird immer eine Abenteuerkarte gezogen und ausgeführt. Danach wird das Abenteuerplättchen abgelegt.

Manche Szenario spezifischen Gegenstände (z.B. die Kreuze in Szenario 2) müssen auf ganz bestimmten Inselteilen errichtet werden. Die Regeln für den jeweiligen Sonderfall befinden sich auf der Szenariokarte sowie im Anhang (S. 26).

Generell kann die Aktion *Bauen* beliebig oft in einer Runde durchgeführt werden, sofern die benötigten Voraussetzungen erfüllt bzw. die nötigen Ressourcen vorhanden sind. Allerdings kann jede Erfindung pro Runde nur 1x in Angriff genommen werden (ganz egal, mit wie vielen Aktionssteinen). Gleiches gilt auch für den Unterschlupf. Sollte eine solche Aktion durch einen entsprechenden Würfelwurf fehlschlagen, kann erst in der nächsten Runde ein neuer Versuch unternommen werden.



Der Unterschlupf

Ein Unterschlupf bietet Schutz während der Nacht (so dass man keine Wunden mehr durch Schlafen unter freiem Himmel erleidet). Ist der Unterschlupf errichtet (und nur dann), wird das Lagerplättchen sofort umgedreht, so dass nun die Seite mit dem Unterschlupf-Symbol oben liegt.



Um einen Unterschlupf zu bauen, muss eine bestimmte Anzahl an Holz oder Fellen (nicht in Kombination) aufgewandt werden. Die Kosten sind oben auf dem Spielbrett angegeben und sind abhängig von der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Spieler.

3 Spieler müssen z.B. 3 Holz oder 2 Felle abgeben, während 4 Spieler schon 4 Holz oder 3 Felle für den Bau eines Unterschlupfs abgeben müssen.

Sobald der Unterschlupf einmal gebaut wurde, kann er nicht mehr verloren gehen, selbst wenn das Lager auf ein anderes Inselteil verlegt wird. Um dies darzustellen, wird ein grauer Marker auf das Feld des Unterschlupfes gelegt. Für einen natürlichen Unterschlupf, den man auf einem Inselteil gefunden und dann bezogen hat, gilt dies jedoch nicht (siehe S. 19 und S. 21).

Befindet sich das Lager in einem Unterschlupf (natürlich oder gebaut), können ab der nächsten Runde das Dach verbessert und Palisaden errichtet werden (siehe unten). Dafür wird auf die obersten Felder (0) der Leisten für Dach- und Palisadenstärke je 1 grauer Marker bereit gelegt.



Dach und Palisaden

Das Dach bewahrt die Charaktere vor den Auswirkungen schlechten Wetters, während die Palisaden vor schlimmen Stürmen sowie einigen anderen Effekten (wie z.B. angreifenden Tieren) schützen. **Beides kann jedoch erst gebaut werden, wenn ein Unterschlupf (natürlich oder gebaut) vorhanden ist.**

Sowohl Dachstärke als auch Palisadenstärke können in einer Runde beliebig oft verstärkt (bzw. gebaut) werden. Die Kosten hierfür sind dieselben wie für das Errichten eines Unterschlupfes und sind abhängig von der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Spieler (angegeben in der Tabelle auf dem Spielbrett). Jedes mal, wenn Dach oder Palisaden gebaut bzw. verbessert werden, wird die Stärke auf der entsprechenden Leiste mittels des jeweiligen Markers um 1 erhöht. Für jede Stufe, um die die jeweilige Stärke erhöht werden soll, muss allerdings eine separate Aktion durchgeführt werden. Dach- und Palisadenstärke sind dabei theoretisch unbegrenzt und dürfen den höchsten aufgedruckten Wert überschreiten. In diesem Fall müssen die Spieler sich z.B. mit weiteren Markern behelfen.

Beispiel: Die Spieler möchten die Dachstärke in einer Runde um 2 Stufen erhöhen. Obwohl die Ressourcen vorhanden sind, reicht 1 Aktion (mit 1 oder 2 Aktionssteinen) dafür nicht. Es muss noch eine zweite Aktion (wieder mit 1 oder 2 Aktionssteinen) dafür durchgeführt werden - egal, ob von demselben Charakter oder einem anderen.



Waffen

Waffen werden benötigt, um auf die Jagd zu gehen oder anderen Gefahren der Wildnis zu trotzen. Sie können, genau wie Dach und Palisaden, in einer Runde beliebig oft gebaut bzw. verbessert werden. Und auch bei ihnen wird die Stärke auf der entsprechenden Leiste mit dem zugehörigen Marker festgehalten. Auch hier ist der aufgedruckte höchste Wert kein Maximum. Der Bau von Waffen kostet pro Stufe nur 1 Holz, unabhängig von der Anzahl der Charaktere.



Gegenstände

Gebaute Gegenstände bringen hilfreiche Effekte (einmalig oder permanent) mit sich. Zudem werden 8 der 9 Standard-Erfindungen oft als Voraussetzung für das Entwickeln anderer Gegenstände benötigt. Alle Erfindungen, die in einer Runde gebaut werden können, befinden sich als Karten auf dem Spielbrett, als spezielle Erfindungen auf den Szenariotafeln abgedruckt oder liegen neben den Charaktertafeln (je 1 pro Charakter). Im Laufe des Spiels können noch weitere hinzukommen.

Generell kann jeder Gegenstand auch von jedem Charakter gebaut werden. Eine Ausnahme davon sind die 4 Erfindungskarten, die nur von dem Charakter gebaut werden können, neben dessen Charaktertafel sie liegen. Er selbst muss dabei die Aktion durchführen, kann aber z.B. von anderen Charakteren unterstützt werden.

Wird eine Erfindungskarte auf dem Spielbrett gebaut, wird sie sofort auf ihre Gegenstandsseite gedreht und auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Eine Erfindungskarte, die neben einer Charaktertafel lag, wird auch auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Der Charakter erhält zusätzlich sofort 2 Entschlossenheitsplättchen. Spezielle Erfindungen, die auf einer Szenariotafel abgebildet sind, können nicht auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt werden. Stattdessen wird 1 grauer Marker auf die abgedruckte Karte gelegt, um anzuzeigen, dass sie gebaut wurde. Alle weiteren Auswirkungen einer solchen Karte kommen jedoch, genau wie bei den Erfindungskarten auf dem Feld für zukünftige Ressourcen, erst am Ende der Aktionsphase zum Tragen und auch der Gegenstand an sich steht den Spielern erst dann zur Verfügung. Jede Erfindung kann im Spiel nur 1x gebaut werden. Ausnahmen bilden nur ein paar Szenario spezifische Erfindungen.

Während des Spiels kann es aber vorkommen, dass ein Effekt die Spieler dazu zwingt, ausgewählte Gegenstände wieder auf die Erfindungsseite zu drehen. Ein solcher Gegenstand steht dann ab der nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung. Bevor er erneut benutzt werden kann, muss er erst wieder gebaut werden. Erfindungskarten, die vorher neben einer Charaktertafel lagen, werden dorthin zurückgelegt. Die Erfindung kann ebenfalls neu gebaut werden, allerdings wiederum nur von dem entsprechenden Charakter. Dieser erhält dafür jedoch erneut 2 Entschlossenheitsplättchen. Gegenstände auf Szenariotafeln können von solch einem Effekt niemals betroffen sein.

Wird ein solcher Gegenstand, der auf die Erfindungsseite zurückgedreht werden muss, in derselben Runde noch für 1 oder mehrere andere Aktionen benötigt, können diese immer noch durchgeführt werden. Da der Gegenstand während der Planung der Aktion (und dem Zuweisen der Aktionssteine) vorhanden war, bleibt die Aktion gültig und wird so durchgeführt, als ob der Gegenstand noch verfügbar wäre. Auch auf bereits gebaute Gegenstände, die den nun nicht mehr verfügbaren Gegenstand als Voraussetzung benötigt hatten, hat dies keine Auswirkung. Effekte von Gegenständen, die im Rahmen der aktuellen Aktionsphase verwendet werden (z.B. neutrale Aktionssteine oder die Effekte von *Korb*, *Sack* oder *Bett*), bleiben bis zum Ende der aktuellen Aktionsphase ebenfalls verfügbar, da sie beim Zuweisen der Aktionssteine vorhanden waren. Aktionen, die diese nutzen, sind weiterhin gültig, und nutzen auch die Effekte dieser Karten.

Beispiel: Verlieren die Spieler die Karte, können sie die Abkürzung nicht mehr bauen. Verlieren sie den Ziegel, haben aber bereits die Mauer gebaut, so bleibt ihnen diese erhalten.

Hatte ein Gegenstand, der wieder auf die Erfindungsseite gedreht wird, einen zusätzlichen positiven Effekt, so muss dieser rückgängig gemacht werden, falls das möglich ist. Falls die Auswirkungen nur zum Teil rückgängig gemacht werden können (weil z.B. weniger Nahrung oder 0 Waffenstärke vorhanden ist), wird dennoch so viel davon rückgängig gemacht wie möglich. Sind sie nicht rückgängig zu machen, haben die Spieler jedoch unter keinen zusätzlichen Konsequenzen zu leiden.

Beispiel:

- Der Ziegel erhöht die Palisadenstärke um 1. Wird die Karte wieder auf die Erfindungsseite gedreht, muss die Stärke der Palisade um 1 gesenkt werden. Ist das nicht möglich, geschieht jedoch nichts.
- Geht der Damm den Spielern verloren, so müssen sie 2x unverderbliche Nahrung wieder zurück in den Vorrat legen. Haben sie jedoch keine mehr, geschieht nichts.
- Wird die Karte auf die Erfindungsseite gedreht, bleibt den Spielern die Abkürzung erhalten.
- Wurde der Aktionsstein der Karte einer Aktion zugewiesen, bleibt dieser noch für die entsprechende Aktion erhalten. In der nächsten Runde steht er jedoch nicht mehr zur Verfügung.
- Die Spieler verlieren die Schleuder, haben jedoch nur eine Waffenstärke von 1. Sie müssen diese auf 0 senken.



4. RESSOURCEN SAMMELN

Mit dieser Aktion kann man auf Inselteilen abseits vom Lager Nahrung und Holz sammeln.

Um die Aktion *Ressourcen sammeln* durchzuführen, werden die Aktionssteine auf der Quelle eines Inselteils, auf dem gesammelt werden soll, platziert. **Von jeder Quelle kann nur 1x pro Runde gesammelt werden.** Daraus folgt, dass auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, die Aktion *Ressourcen sammeln* nicht durchgeführt werden kann (auch dann nicht, wenn die Produktionsphase ausgefallen war), ebenso wenig bei den Quellen, die ihre Ressource bereits durch den Effekt der *Abkürzung* zur Verfügung gestellt haben. Und natürlich kann nur auf bereits erforschten (platzierten) Inselteilen gesammelt werden.

Auch bei Quellen, die erschöpft sind (deren Symbol mit einem grauen Marker verdeckt ist), können keine Ressourcen gesammelt werden. Liegt aber auf einem Inselteil ein Plättchen  / , können sowohl mit 1 Aktion 2 dieser Ressourcen gesammelt werden als auch gilt diese Ressource dort als 1x mehr vorhanden als sonst. Ist die entsprechende Quelle bereits erschöpft oder sollte es dort keine solche Quelle geben, kann die entsprechende Ressource trotzdem genau 1x (eben von jenem Plättchen) gesammelt werden.

Beispiel: Auf einem Inselteil mit Nahrungsquelle und  können pro Runde mit 1 Aktion 2 Nahrung eingesammelt werden. Wäre die Quelle nun erschöpft, kann dort immer noch mit 1 Aktion 1 Nahrung eingesammelt werden, so lange das Plättchen auf dem Inselteil liegt.

Für die Aktion *Ressourcen sammeln* werden auf allen Inselteilen, die sich angrenzend an das Inselteil mit dem Lager befinden, 1 oder 2 Aktionssteine benötigt. Auch hier hat man eine sichere Aktion, die automatisch gelingt, wenn 2 Aktionssteine eingesetzt werden. Bei Einsatz von nur 1 Aktionsstein müssen die Aktionswürfel geworfen werden. Es ist jedoch auch möglich, auf weiter entfernten Inselteilen Ressourcen zu sammeln. Dafür erhöht sich die benötigte Anzahl an Aktionssteinen um 1 für jedes Inselteil zwischen dem Lager und dem Inselteil, auf dem gesammelt werden soll. Dies wird im Extrakasten auf der nächsten Seite ausführlicher erläutert.

Wenn ein Charakter erfolgreich Ressourcen sammelt, nimmt sein Spieler 1 Ressource der entsprechenden Sorte (Nahrung oder Holz, abhängig von der Quelle, auf der der Aktionsstein des Charakters liegt) und legt diese auf das Feld für zukünftige Ressourcen. Wie oben erläutert, kann die Anzahl durch verschiedene Effekte (z.B. Effektplättchen) abweichen.

DIE AKTIONEN RESSOURCEN SAMMELN & ERFORSCHEN AUF NICHT ZUM LAGER ANGRENZENDEN INSELTEILEN BZW. -FELDERN

Während nur auf bereits erforschten Inselteilen Ressourcen gesammelt werden können (da man ja nur dort weiß, was vorhanden ist), können nur bisher unbekannte Inselfelder erforscht (und dann mit Inselteilen versehen) werden. Dafür müssen sie aber immer an mindestens 1 bereits erforschten Inselteil angrenzen. Allerdings gibt es in verschiedenen Szenarien zusätzlich die Möglichkeit, auf bereits entdeckten Inselteilen besondere Orte zu erforschen. Dies wird genauso gehandhabt wie die Erforschung eines leeren Inselfeldes.

Um 1 Aktion *Ressourcen sammeln* oder *Erforschen* durchzuführen, muss immer vom Inselteil ausgegangen werden, auf dem sich das Lager befindet. Ein an dieses Inselteil angrenzendes Gebiet, das erforscht oder auf dem Ressourcen gesammelt werden sollen, benötigt immer nur 1 oder 2 Aktionssteine, wobei bei nur 1 Aktionsstein die entsprechenden Aktionswürfel geworfen werden müssen (siehe Extrakasten S. 16). Bei 2 Aktionssteinen gelingt eine solche Aktion immer. Dies gilt auch, wenn die Aktion auf dem Inselteil mit dem Lager durchgeführt werden soll (z.B. das Erforschen eines besonderen Ortes).

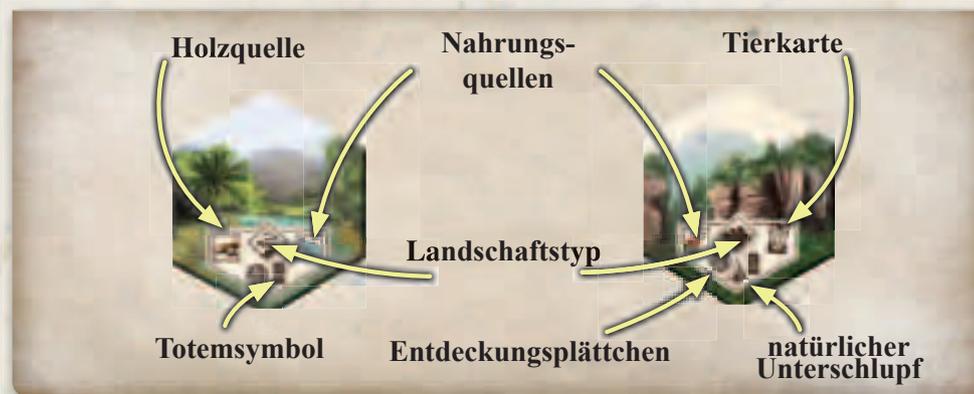
Ist das entsprechende Gebiet nicht angrenzend an das Lager, sondern die Distanz dorthin größer, benötigt man mehr Aktionssteine. Für jedes Inselteil, das auf dem Weg dorthin durchquert werden muss, erhöht sich die Anzahl der Aktionssteine um 1. Ein Inselteil bzw. Inselfeld, das einen zusätzlichen Schritt vom Lager entfernt ist, kann daher mit 2 oder 3 Aktionssteinen erforscht werden (vgl. hierzu auch die Abbildung). Platziert man nur 2 Aktionssteine, so müssen die Würfel geworfen werden; erst bei 3 Steinen gelingt die Aktion wieder automatisch.

Noch weiter entfernte Inselteile bzw. Inselfelder würden bedeuten, dass man aufgrund des längeren Weges bei 3, 4 ... Aktionssteinen die Würfel werfen müsste und erst wenn man 4, 5 ... einsetzt, die Aktion automatisch gelingt. Allerdings kann man, um ein Inselfeld zu erforschen, niemals andere unerforschte Inselfelder durchqueren. Ein zu erforschendes Inselfeld muss immer angrenzend an ein bereits erforschten Inselteil sein (siehe Abbildung). Genauso kann man, um ein Inselteil zu erreichen, niemals unerforschte Inselfelder durchqueren - selbst dann nicht, wenn dieser Weg der kürzere wäre. In diesem Fall muss für jedes Inselteil des längeren Weges 1 Aktionsstein hinzugefügt werden.



5. ERFORSCHEN

Durch das Erforschen unbekannter Inselfelder bekommen die Charaktere die Möglichkeit, mit den dort gefundenen Materialien (dargestellt durch die verschiedenen Landschaftstypen) weitere Erfindungen bauen zu können. Zusätzlich befinden sich auf neuen Inselteilen Ressourcenquellen, die die Versorgung verbessern können. Auf manchen Inselteilen sind zudem Jagdgebiete vorhanden und lassen sich sogar interessante Entdeckungen machen oder geheimnisvolle Orte finden.



Erforscht werden können im Spiel alle Inselfelder, auf denen noch keine Inselteile liegen, und in manchen Szenarien auch einige besondere Orte. Ein solcher besonderer Ort (Tempel, Höhle, etc.) wird auf der jeweiligen Szenariotafel (bzw. im Anhang ab S. 26) beschrieben. **Nur leere Inselfelder, die an ein bereits erforschten Inselteil angrenzen, können erforscht werden.** Zudem kann jedes unbekannte Inselfeld nur 1x pro Runde versucht werden zu erforschen. Es ist daher nicht möglich, 2 Forschertrupps auf dasselbe leere Inselfeld zu schicken (also 2 separate Aktionen in 1 Runde dort durchzuführen). Dies gilt genauso für besondere Orte auf bereits bekannten Inselteilen. Zudem können die nur angedeuteten (halben) Inselfelder am oberen bzw. rechten Rand der auf dem Spielbrett abgebildeten Insel nicht erforscht werden.

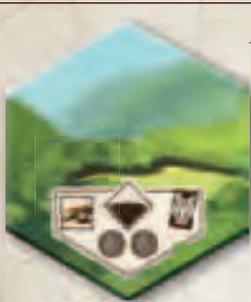
Befindet sich ein leeres Inselfeld, das erforscht werden soll, angrenzend an das Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, benötigt die Aktion *Erforschen* 1 oder 2 Aktionssteine. Es ist aber auch möglich, vom Lager weiter entfernte unbekannte Inselfelder (oder besondere Orte auf weiter entfernten Inselteilen) zu erforschen. Dazu werden jedoch zusätzliche Aktionssteine benötigt (siehe Kasten links).

Ob ein Charakter ein unbekanntes Inselfeld (oder einen besonderen Ort) erfolgreich erforscht, hängt auch hier von der Anzahl der zugewiesenen Aktionssteine und dem Wurf der Aktionswürfel ab. Wurden der Aktion genug Aktionssteine zugewiesen, ist die Aktion automatisch erfolgreich. Hat man jedoch auf Risiko gespielt und einen Aktionsstein weniger zugewiesen, wird der Erfolg durch den Wurf der grünen Aktionswürfel entschieden (siehe Extrakasten auf S. 16).

War die Erforschung eines unentdeckten Inselfeldes erfolgreich, wird das oberste Inselteil vom verdeckten Stapel gezogen und aufgedeckt auf das Inselfeld gelegt, auf dem die Aktionssteine stehen. Danach werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- 1 Zunächst wird der Landschaftstyp des Inselteils überprüft. Auf allen Erfindungskarten, die auf dem Spielbrett liegen (oder der Szenariotafel abgebildet sind) und die denselben Landschaftstyp zeigen, wird dieser nun mit einem grauen Marker abgedeckt. Ab sofort können auch diese Erfindungen gebaut werden, soweit auch alle anderen Voraussetzungen erfüllt sind.
- 2 Ist auf dem Inselteil das Tiersymbol abgebildet, wird die oberste Karte vom Tierkartenstapel gezogen und unbesehen in den Jagdstapel gemischt. Die erste so gezogene Karte beginnt den verdeckten Jagdstapel.

- 3 Ist das Totemsymbol auf dem Inselteil dargestellt, tritt ein Szenarioeffekt in Kraft. Dieser ist auf der jeweiligen Szenariotafel erläutert. Das erste Totemsymbol, das so aufgedeckt wird, bewirkt den Effekt, der dort als erstes aufgeführt ist. Ein Totemsymbol bedeutet daher nicht automatisch, dass Geheimniskarten gezogen werden (siehe unten).
- 4 Als nächstes werden so viele Entdeckungsplättchen vom Stapel gezogen und offen auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, wie auf dem Inselteil entsprechende Symbole abgebildet sind.
- 5 Manche Inselteile bieten außerdem einen natürlichen Unterschlupf. Dieser kann, wenn das Lager später in der Runde auf dieses Inselteil verlegt wird (siehe S. 21), so genutzt werden, als wäre er gebaut worden. Auch Dach und Palisaden können dann errichtet werden. Allerdings wird das Lagerplättchen nicht auf die andere Seite gedreht. Sollten die Spieler im Laufe des Spiels das Lager von diesem Inselteil wegziehen, verlieren sie Dach und Palisade vollständig statt nur die Hälfte - es sei denn, sie haben vor dem Umzug noch einen normalen Unterschlupf errichtet.



Beispiel: Der Spieler zieht 1 Inselteil und legt es auf das erfolgreich erforschte Inselfeld. Es zeigt den Landschaftstyp *Steppe*. Nun werden alle Erfindungskarten mit diesem Landschaftstyp als Voraussetzung (z.B. Korb, Heilmittel und Seil) mit einem grauen Marker versehen - sie können ab jetzt gebaut werden. Auf dem Inselteil ist außerdem das Tierkartensymbol abgebildet, so dass die oberste Tierkarte in den Jagdstapel gemischt wird. Zuletzt werden noch wie abgebildet 2 Entdeckungsplättchen aufgedeckt und auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.

DIE NACHTPHASE AUSSERHALB DES LAGERS VERBRINGEN

Auf einigen grünen Abenteuerkarten sowie ein paar Geheimniskarten wird ein Charakter aufgefordert, die Nachtphase außerhalb des Lagers zu verbringen. In diesem Fall legt der Spieler nach der Ausführung der Aktion, die ihn dazu aufgefordert hat, alle gerade erhaltenen Geheimniskarten, Entdeckungsplättchen oder Ressourcen nicht auf das Feld für zukünftige Ressourcen, sondern auf seine Charaktertafel. Dieses Material (und ggf. seine Effekte) steht bis zum Ende der Runde ausschließlich ihm zur Verfügung.

Ressourcen, die er eventuell davor erhalten hatte, bleiben auf dem Feld für zukünftige Ressourcen.

Sollte der Charakter nach der Aktion noch eine weitere Aktion in derselben Runde durchführen, bei der er Schätze, Entdeckungsplättchen oder Ressourcen erhält, wird dieses Material wie üblich auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Es sei denn, er würde auch dabei erneut dazu aufgefordert, die Nacht außerhalb des Lagers zu verbringen. Er darf in dieser Situation frei wählen, auf welchem der beiden Inselteile er die Nacht verbringen möchte.

Während der Wetterphase ist ein Charakter, der die Nacht nicht im Lager verbringt, auch nicht von den Effekten des Wetters betroffen. Schläft er allerdings unter freiem Himmel (da auf dem Inselteil, auf dem die Aktion ausgeführt wurde, sich kein natürlicher Unterschlupf befindet), erleidet er in der Nachtphase 1 Wunde. Und natürlich muss er etwas essen. Hat er keine Nahrung auf der Charaktertafel, erleidet der Charakter 2 weitere Wunden. Siehe dazu auch die Nachtphase auf S. 21.

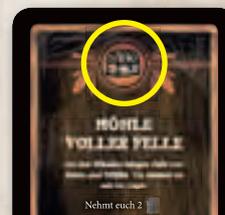
Der Charakter kehrt am Anfang der nächsten Runde wieder ins Lager zurück. Alle Ressourcen, die er noch besitzt, werden dann auf das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt.

DIE GEHEIMNISKARTEN

Bei einigen Szenarien kann auf verschiedenen Inselteilen ein besonderer Ort (ein Tempel, eine Höhle, etc.) erforscht werden oder ein Karte fordert die Spieler auf, Geheimniskarten zu ziehen. Diese werden im Spiel nur dann benutzt, wenn ein Szenario oder ein spezifischer Effekt dies vorgibt.

Es ist immer angegeben, welche Arten von Geheimniskarten - Schatz , Kreatur , Falle  - ausgeführt werden müssen. Schätze sind (mit einer Ausnahme) immer positive Karten, während Kreaturen und Fallen immer Gefahren bergen. Zusätzlich ist auch angegeben, wie viele der jeweiligen Art maximal ausgeführt werden können.

Schatz



Kreatur



Falle



Muss ein Spieler Geheimniskarten ziehen, deckt er eine Karte nach der anderen bis zur ersten Karte eines angegebenen Kartentyps auf. Ist dies ein Schatz, legt er ihn auf das Feld für zukünftige Ressourcen (seine Wirkung kommt erst am Ende der Aktionsphase zum Tragen). Handelt es sich um eine Kreatur oder eine Falle, wird die Karte sofort ausgeführt. (Davor darf der Spieler aber noch von besonderen Fähigkeiten, Schätzen etc. Gebrauch machen.) Alle anderen gezogenen Karten (deren Typ nicht angegeben ist) werden zunächst beiseite gelegt.

Nachdem die erste Karte gezogen und ggf. ausgeführt wurde, kann der Spieler entscheiden, ob er weitere Karten aufdecken möchte oder lieber hier abbricht. Entscheidet er sich für den Abbruch, werden keine weiteren Geheimniskarten gezogen. Entscheidet er sich aber dafür weiterzumachen, zieht er weiter Karten, bis er erneut die Karte eines angegebenen Kartentyps aufdeckt und mit ihr genau so verfährt, wie oben beschrieben. Dabei darf jedoch die angegebene maximale Anzahl für jeden genannten Kartentyp nicht überschritten werden. Hat man die maximale Anzahl eines Kartentyps bereits ausgeführt, werden weitere Karten dieses Typs ebenfalls beiseite gelegt.

Ist das Kartenziehen beendet (entweder durch die letzte Karte der angegebenen Kartentypen oder durch Spielerentscheidung), werden alle ausgeführten Fallen und Monster auf einen entsprechenden Ablagestapel gelegt und alle beiseite gelegten Karten wieder in den Stapel der Geheimniskarten gemischt.

Beispiel:

Ein Spieler darf Karten ziehen, bis er maximal 2 Schätze und 1 Falle ausgeführt hat. Die erste Karte, die er zieht, ist eine Kreatur und wird daher beiseite gelegt. Als Zweites zieht er einen Schatz. Nun kann der Spieler entscheiden, ob er aufhören möchte oder doch lieber weitere Karten zieht. Er entscheidet sich fürs Weitermachen. Die dritte Karte ist eine Falle. Aus einer vorherigen Runde liegt der Schatz Peitsche noch aus, mit dem ein Spieler 1 Falle ignorieren darf. Der Spieler nimmt die Peitsche an sich und ignoriert somit den Effekt der Falle. Da nun nur noch 1 Schatz ausgeführt werden muss, zieht er weiter Karten, bis er diesen Schatz gefunden hat. Danach werden beide Schätze auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt und die ausgeführte Geheimniskarte Falle auf den Ablagestapel der Geheimniskarten. Alle beiseite gelegten Karten (hier die Kreaturen und ev. weitere Fallen) werden wieder in den Stapel der Geheimniskarten gemischt.



6. LAGER AUFRÄUMEN

Wird das Lager aufgeräumt, steigert dies die Stimmung der Gruppe. Für jeden einzelnen Aktionsstein eines Charakters, der hier platziert wird, erhält der Charakter 2 Entschlossenheitsplättchen und erhöht die Moral (auf der Moralleiste) um 1 Stufe (nach rechts). Ist der Marker auf der Moralleiste bereits ganz rechts angekommen, kann die Moral nicht weiter erhöht werden - der Charakter erhält aber in jedem Fall die Entschlossenheitsplättchen. Die Aktion kann pro Runde beliebig oft (von jedem Charakter bis zu 2x) durchgeführt werden.



Wird mit 4 Spielern gespielt, liegt auf diesem Feld die spezielle Karte *Lager aufräumen*. Dann müssen die Spieler jedes Mal entscheiden, ob entweder die Moral erhöht wird oder der entsprechende Charakter 2 Entschlossenheitsplättchen erhält.



7. AUSRUHEN

Für jeden einzelnen Aktionsstein eines Charakters, der hier platziert wird, heilt sich der Charakter 1 Wunde. Ist das *Bett* gebaut oder die *Hängematte* gefunden worden, wird diese Aktion sogar noch effektiver (wobei jedoch beides nicht miteinander kombiniert werden kann). Die Aktion kann pro Runde beliebig oft (von jedem Charakter bis zu 2x) genutzt werden.



ENDE DER AKTIONSPHASE

Nachdem alle Aktionen abgehandelt wurden, werden noch folgende Schritte durchgeführt:

- 1 Alle Spieler nehmen die Aktionssteine ihrer Charaktere wieder vom Spielbrett.
- 2 Zusätzliche neutrale Aktionssteine werden entweder aus dem Spiel genommen oder auf ihre Karte oder die Szenariotafel zurückgelegt.
- 3 Alle Ressourcen werden vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen verschoben.
- 4 Alle Entdeckungsplättchen werden ebenfalls vom Feld für zukünftige Ressourcen auf das Feld für verfügbare Ressourcen verschoben. Dort können sie beliebig lange aufbewahrt werden, bis sie genutzt werden. Entdeckungsplättchen, die 2 Nahrung liefern, müssen jedoch sofort in  eingetauscht werden.
- 5 Für alle Erfindungskarten auf dem Feld für zukünftige Ressourcen werden nun ihre sofortigen Effekte angewandt (falls sie solche besitzen). Dann werden sie auf die Gegenstandseite gedreht und auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts gelegt.
- 6 Alle Schätze, die auf dem Feld für zukünftige Ressourcen liegen, werden nun ebenfalls ausgeführt. Haben sie einen bleibenden Nutzen bzw. Effekt (oder einen solchen, der erst später eintritt), werden sie neben das Spielbrett gelegt und können ab diesem Zeitpunkt von allen Spielern genutzt werden.

V. WETTERPHASE



In dieser Phase müssen die Spieler sich mit den Wetterbedingungen auf der Insel auseinandersetzen. Diese werden durch den Wurf der Wetterwürfel und durch eventuell auf dem Wetterfeld liegende Wetterplättchen repräsentiert. Auf der Szenariotafel zeigt die Symbolik der Rundenleiste an, welche Wetterwürfel jeweils in der aktuellen Runde geworfen werden müssen (falls überhaupt). Die Anzahl und Art der Würfel kann sich von Runde zu Runde ändern und unterscheidet sich von Szenario zu Szenario.

Beispiel:

In Szenario 1 werden:

- in den Runden 1-3 kein Wetterwürfel geworfen
- in den Runden 4-6 der Regenwürfel geworfen
- in den Runden 7-12 alle 3 Wetterwürfel geworfen



Es gibt 3 verschiedene Wetterwürfel:



Regenwürfel



Winterwürfel



Tierwürfel

Zusätzlich muss überprüft werden, ob auf dem Wetterfeld eventuell ein oder mehrere Wetterplättchen liegen. Sie wirken sich zusätzlich zu dem Ergebnis des Würfelwurfes auf das Wetter aus. Werden die Würfel nicht geworfen, gelten nur die Auswirkungen der Plättchen

1. DAS WETTER

Um sich mit dem Wetter auseinanderzusetzen, werden folgende Schritte ausgeführt:

- 1 Zunächst wird die Anzahl der Schneewolken (auf Würfeln und/oder Markern) gezählt. Pro Schneewolke müssen die Spieler nun 1 Holz abgeben. Können sie dies nicht, erleidet jeder Spieler im Lager 1 Wunde (gemäß den Regeln für unerfüllten Bedarf, siehe S. 22). Das Dach spielt hierbei keinerlei Rolle. (Es ist kalt und das Lager muss geheizt werden.)
- 2 Danach wird die Gesamtanzahl aller Wolken (Regenwolken + Schneewolken auf Würfeln und/oder Markern) mit der gegenwärtigen Dachstärke verglichen. Die Dachstärke gibt an, vor wie vielen dieser Wolken die Charaktere geschützt sind. Übersteigt die Anzahl der Wolken die Dachstärke des Lagers, müssen die Spieler für jede Wolke, vor der sie nicht geschützt sind, je 1 Nahrung und 1 Holz abgeben. Für jede Ressource, die nicht abgegeben werden kann, erleidet jeder Charakter im Lager 1 Wunde.



Beispiel: Der Regenwürfel wurde geworfen und zeigt 2 Regenwolken. Auf dem Wetterfeld befindet sich außerdem das Schneewolkenplättchen. Die Dachstärke beträgt 1 und die Spieler besitzen 3 Holz und 1 Nahrung. Zunächst müssen die Spieler 1 Holz abwerfen, da 1 Schneewolke vorhanden ist. Wäre das nicht möglich, würden die Charaktere bereits alle 1 Wunde erleiden. Da insgesamt 3 Wolken zu sehen sind und die Dachstärke nur 1 beträgt, fehlen 2 Stufen, um vollständig geschützt zu sein. Die Spieler müssen daher 2 Holz und 2 Nahrung abgeben. Da sie aber nur noch 2 Holz und 1 Nahrung abgeben können, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.

2. DIE WILDNIS

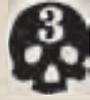
Der Tierwürfel zeigt einige andere Auswirkungen, mit denen sich die Charaktere auseinandersetzen müssen:



1 Nahrung abwerfen.



Die Palisadenstärke um 1 senken.



Ein Tier der Stärke 3 bekämpfen.

Muss ein Tier bekämpft werden, wird die Stärke des Tieres wie üblich mit der Waffenstärke verglichen (siehe dazu auch den Extrakasten auf S. 15). Kann die Nahrung nicht abgegeben werden, die Palisadenstärke nicht verringert werden oder ist die Waffenstärke geringer als die Stärke des Tiers, erleidet diesmal allerdings jeder Charakter 1 Wunde bzw. Wunden in Höhe der Differenz zwischen Waffenstärke und Stärke des Tieres.

Beispiel:

- Wenn die Palisadenstärke gesenkt werden soll, sich aber bereits auf 0 befindet, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.
- Ist die Waffenstärke 1 und die Charaktere müssen ein eindringendes Tier mit Stärke 3 bekämpfen, erleidet jeder Charakter 2 Wunden.

Müssten die Spieler den Tierwürfel sowohl regulär in der aktuellen Runde als auch aufgrund von Ereignis- oder Abenteuerkarten werfen, wird er dennoch immer nur 1x geworfen.

3. DER STURM

Liegt ein Sturmplättchen  auf dem Wetterfeld, wird dieses erst nach allen anderen Schritten der Wetterphase abgehandelt. Noch einmal muss die Palisadenstärke um 1 gesenkt werden. Ist dies nicht möglich, erleidet jeder Spieler 1 Wunde.

Am Ende der Wetterphase werden alle Wetterplättchen abgelegt.

VI. NACHTPHASE



Jederzeit in der Nachtphase können die Spieler, falls sie Möglichkeiten zur Heilung durch Gegenstände, Schätze oder Entdeckungsplättchen haben, diese nun anwenden. Bis auf die Aktion Ausruhen sowie Karten und Effekte, bei denen **sofort** steht, kann ausschließlich während der Nachtphase geheilt werden.

Beispiel: Haben die Spieler die Weinflasche und das Entdeckungsplättchen Gemüse, können sie diese während der Nachtphase nutzen, um 4 Herz zu heilen - auch bei unterschiedlichen Charakteren.

Wie ein Charakter die Nachtphase außerhalb des Lagers verbringt, wird im Kasten auf Seite 19 beschrieben.

Die Nachtphase besteht aus mehreren einzelnen Schritten, die nacheinander durchgeführt werden:

- 1 Die Charaktere müssen etwas essen. Für jeden Charakter muss 1 Nahrung abgegeben werden (auch unverderbliche ist natürlich möglich). Ist nicht genug Nahrung für alle vorhanden, entscheiden die Spieler, wer zu essen bekommt und wer nicht. Jeder Charakter, der nichts zu essen erhält, erleidet stattdessen 2 Wunden.
- 2 Nun können die Spieler sich entscheiden, ob ihr Lager auf dem aktuellen Inselteil bleiben oder ob es auf ein benachbartes Inselteil verlegt werden soll. Das Inselteil, auf dem sich das Lager in der nächsten Runde befindet, ist ausschlaggebend für die Produktionsphase und auch für die Entfernung zu anderen Inselteilen oder leeren Inselfeldern (beim Sammeln von Ressourcen oder Erforschen kann dies wichtig sein). Wie das Lager verlegt wird, ist im Extrakasten rechts beschrieben.

- 3 Haben die Spieler keinen Unterschlupf gebaut und befindet sich das Lager nun auch nicht auf einem Inselteil mit natürlichem Unterschlupf, erleidet jeder Charakter 1 Wunde für das Schlafen im Freien.
- 4 Ist noch verderbliche Nahrung übrig, kann aber nicht derart aufbewahrt werden, dass sie haltbar bliebe (etwa im *Keller*, in *Kisten* oder dem *Fass*), verfaulen diese Vorräte nun und müssen abgegeben werden. Alle weiteren Ressourcen und Entdeckungsplättchen bleiben auf dem Feld für verfügbare Ressourcen liegen.
- 5 Zuletzt werden alle grauen Marker, die auf den besonderen Eigenschaften der Charaktertafeln liegen (und anzeigen, dass sie in dieser Runde benutzt wurden), entfernt.
- 6 Der Rundenmarker wird schließlich auf der Szenariotafel auf das nächste Feld bewegt und der Startspielermarker an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben.

Die nächste Runde kann beginnen.

DAS LAGER VERLEGEN

In der Nachtphase können die Spieler ihr Lager auf ein angrenzendes Inselteil verlegen. Haben sie bereits einen Unterschlupf gebaut, behalten sie diesen, wenn das Lager verlegt wird. Dachstärke und Palisadenstärke müssen dann jedoch halbiert werden (Ergebnis aufrunden).

Hatten die Spieler allerdings keinen Unterschlupf gebaut und stattdessen in einem natürlichen Unterschlupf Zuflucht gesucht, müssen sie, wenn sie das entsprechende Inselteil verlassen, sowohl Dachstärke als auch Palisadenstärke auf 0 setzen. Dies gilt auch dann, wenn das Lager erneut auf ein Inselteil mit natürlichem Unterschlupf verlegt wird.

Beispiel: Die Spieler verlegen das Lager aus dem Gebirge in die Steppe. Im Gebirge hatten sie einen natürlichen Unterschlupf und eine Dachstärke von 3. Diese wird nun auf 0 gesetzt, da sie noch keinen Unterschlupf gebaut hatten.

Einige Runden später wird das Lager erneut verlegt. Ein Unterschlupf ist mittlerweile gebaut, die Dachstärke beträgt 3 und Palisadenstärke 1. Den Unterschlupf behalten die Spieler. Die Dachstärke wird aber halbiert und aufgerundet - die neue Dachstärke ist 2. Die Palisadenstärke bleibt unverändert bei 1 (die Hälfte aufgerundet).

Liegen auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager vor dem Verlegen befand,  oder , die dort aufgrund der Auswirkung eines gebauten Gegenstands oder der Geheimniskarte *Beil* platziert wurden, werden diese Plättchen auf das neue Inselteil mitgenommen. Dabei ist natürlich darauf zu achten, dass auf jedem Inselteil nur 1 Plättchen jeder Art liegen kann (siehe S. 22). Das auf dem Inselteil, auf das gezogen wird, bereits liegende Plättchen hat Vorrang, das bisher auf dem Inselteil mit dem Camp liegende Plättchen muss abgeworfen werden. Die dazugehörigen Gegenstände, müssen dann wieder auf ihre Erfindungsseite gedreht werden, Schatzkarten auf den Ablagestapel der Geheimniskarten gelegt werden.

Ebenso wird eine bereits gebaute *Abkürzung* vom Spielbrett entfernt und der Gegenstand *Abkürzung* wieder auf die Erfindungsseite gedreht. Die *Abkürzung* und ihre Vorteile sind damit nicht mehr verfügbar. Damit diese wieder genutzt werden können, muss sie erneut gebaut werden.

Wird das Lager auf ein Inselteil verlegt, auf dem  liegt, erleidet jeder Charakter in jeder Produktionsphase, in der sich das Lager dort befindet, 1 Wunde.

Im Spiel kann es zudem vorkommen, dass das Lager der Charaktere durch einen Karten- oder Szenarioeffekt verlegt werden muss. Dies ist genau wie ein freiwilliger Umzug des Lagers zu behandeln und hat alle gerade beschriebenen Konsequenzen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald 1 der 3 folgenden Situationen eintritt:

- 1 Die Spieler gewinnen sofort, wenn sie das Ziel des gewählten Szenarios erfüllen (außer natürlich, das Szenario besagt etwas anderes).
- 2 Die Spieler verlieren sofort, wenn 1 der Charaktere stirbt.
- 3 Die Spieler verlieren, wenn die letzte Runde des Szenarios beendet ist, das Ziel des Szenarios aber nicht erfüllt wurde.

WEITERE REGELN

NICHT VERGESSEN:

Unerfüllbarer Bedarf

Während des Spiels müssen die Spieler auch negative Effekte (z.B. von Karten) ausführen. Sie können aufgefordert werden, etwas abzugeben (z.B. Ressourcen, Karten oder Entschlossenheitsplättchen), eine bestimmte Waffenstärke vorzuweisen, die Stärke von Dach, Palisaden oder Waffen zu verringern, einen Marker zu platzieren, etc. Können sie der Aufforderung nicht vollständig Folge leisten, erleiden die Charaktere je 1 Wunde für jeden einzelnen Teilpunkt, den sie nicht erfüllen können (also z.B. 2 Wunden, wenn 2 Nahrung abgegeben werden müssen, aber keine vorhanden ist). Eine Ausnahme hiervon bilden die Nebel-/Vulkanaschemarker in Szenario 2 und 4 (siehe dazu auch S. 26).

Geschieht dies während der Aktionsphase, so erleidet immer der Charakter, der die entsprechende Aktion ausführt, die Wunden - andere Charaktere sind nicht betroffen. Kommt es in der Ereignisphase zu einem Kampf, ist nur der Startspieler betroffen.

Kann in allen anderen Fällen der Ereignisphase oder in einer der anderen Phasen eine Forderung nicht erfüllt werden, erleiden immer alle Charaktere die entsprechende Anzahl Wunden.

Muss allerdings die Gruppenmoral gesenkt werden und befindet sich diese bereits auf dem niedrigsten Wert, dann hat dies keine weiteren Auswirkungen (niemand erleidet Wunden).

Beispiel:

- *Muss der Koch als Startspieler 3 Entschlossenheitsplättchen abgeben, hat aber nur 1, so erleidet er 2 Wunden.*
- *Der Soldat bekämpft ein Tier mit Stärke 3, die Waffenstärke liegt aber nur bei 2. Als Konsequenz fügt es ihm 1 Wunde zu. Beschädigt das Tier gar die Palisade (-1) und es ist keine Palisade vorhanden, erleidet er 1 weitere Wunde.*
- *Wegen 3 aufziehenden Regenwolken müssen 3 Holz und 3 Nahrung abgegeben werden. Die Spieler besitzen aber nur 2 Nahrung, daher erleidet jeder Charakter 4 Wunden.*
- *Ein Ereignis (während der Ereignisphase) verlangt, dass die Palisade um 1 gesenkt wird. Da aber keine Palisade vorhanden ist, erleidet jeder Charakter 1 Wunde.*

Ist das Geforderte vorhanden, muss es immer abgegeben werden. Ein Spieler kann also nicht entscheiden, stattdessen Wunden in Kauf zu nehmen, um die Abgabe zu verhindern.

Manche Karten haben jedoch Effekte, die nur dann ausgeführt werden, wenn dies auch möglich ist (entsprechend steht auf den Karten „Wenn möglich“). Ist der Effekt nicht anwendbar, hat dies keine weiteren Konsequenzen für die Charaktere.

Wird zum Beispiel die Ereigniskarte Insekten ausgeführt, müssen die Spieler nur dann 1 Holz abgeben, wenn sie überhaupt Holz besitzen. Können sie dies nicht, passiert nichts weiter.

Exklusivität von Plättchen und Markern

Auf jedem Bereich des Spielbretts (leere Inselfelder, platzierte Inselteile, Aktionsfelder, Abenteuerstapel, Wetterfeld, Nachtfeld) kann nur 1 Plättchen oder Marker jedes Typs liegen. Sollte 1 weiteres Plättchen derselben Sorte oder 1 weiterer Marker mit derselben Bedeutung dort platziert werden müssen, wird dies nicht gelegt – entsprechende Anweisungen können einfach ignoriert werden (siehe auch Kasten „Das Lager verlegen“ auf Seite 21).

Auf diese Weise nicht platzierte Plättchen führen, im Gegensatz zu Markern, nicht zu Wunden bei den Charakteren.

Beispiel:

Es kann nicht vorkommen, dass 2 Plättchen  auf dem gleichen Aktionsfeld liegen. Genauso würde ein zweites Plättchen  nicht auf einem Feld platziert werden können, auf dem sich bereits ein solches befindet.

Auch ein Marker, mit dem eine Quelle als erschöpft gekennzeichnet wird, wird nicht platziert, wenn diese Quelle bereits erschöpft ist. In diesem Falle führt diese aber zu 1 Wunde.

Verfügbare und Zukünftige Ressourcen

Generell gilt: Erhalten die Spieler Ressourcen, Entdeckungsplättchen etc. außerhalb der Aktionsphase (etwa durch einen Kampf in der Ereignisphase, durch einen Gegenstand in der Produktionsphase, eine besondere Fähigkeit etc.), kommen diese auf das Feld für verfügbare Ressourcen und sind sofort nutzbar. Alles, was die Spieler während der Aktionsphase erhalten, kommt jedoch stets auf das Feld für zukünftige Ressourcen und steht erst am Ende der Aktionsphase zur Verfügung.

Einsatz von Gegenständen, Schätzen, Entdeckungsplättchen und besonderen Fähigkeiten

Viele der Gegenstände, die man im Laufe des Spiels baut, haben einen permanenten Effekt und müssen nicht explizit angewandt werden (z.B. das *Heilmittel* oder die *Abkürzung*). Andere haben einen einmaligen Effekt (z.B. das *Messer* oder der *Bogen*), der zum Tragen kommt, sobald der Gegenstand zur Verfügung steht. Die Erfindungskarten dieser Gegenstände tragen auf der Gegenstandsseite dann meist auch nur ein Bild, während bei solchen mit dauerhaftem Effekt dieser auch auf der Gegenstandsseite dargestellt wird.

Startgegenstände, Schätze  und auch ein paar gebaute Gegenstände haben oft einen Effekt, der bewusst eingesetzt werden muss. Solche Effekte können, sofern nichts anderes dabei steht, jederzeit genutzt werden. Dies gilt sogar während der Ereignisphase, der Ausführung einer Aktion oder (bei Startgegenständen) direkt zu Beginn des Spiels. Ausnahmen hiervon bilden nur die Gegenstände *Korb* und *Sack* (siehe dazu Anhang, S. 33).

Beispiel:

- *Durch eine Abenteuerkarte wird ein Charakter dazu aufgefordert, 2 Entschlossenheitsplättchen abzugeben. Er hat nur noch 1. Er entscheidet sich, den Startgegenstand Pfeife & Tabak zu benutzen, der in diesem Spiel zur Verfügung steht. Dadurch erhält er sofort 2 Entschlossenheitsplättchen und kann diese abgeben.*
- *Ein Charakter muss bei der Erforschung eines Tempels Geheimniskarten ziehen und dabei auch Fallen ausführen. Er zieht die Karte Gift. Da bisher noch keiner die Peitsche (ein Schatz, der bereits in einer früheren Runde gefunden wurde) in dieser Runde benutzt hat, entscheidet der Spieler, dass der Charakter diese dabei hat und einsetzen kann.*

Für Entdeckungsplättchen gilt ähnliches - auch sie können fast alle zu jedem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen (*Gemüse*, *Große Blätter*, *Kerzen* und *Ziege*), die im Anhang erläutert sind. Außerdem können die besonderen Entdeckungsplättchen, deren Effekt abhängig vom gespielten Szenario ist, Ausnahmen darstellen (siehe dazu die jeweilige Szenariotafel sowie den Anhang ab S. 26).

Wird ein Entdeckungsplättchen genutzt, wird es hinterher abgeworfen. Wird ein Startgegenstand benutzt, entfernt man 1 der beiden grauen Marker von der Karte (bzw. legt mit dem zweiten Marker auch die Karte selbst ab). Dabei ist es erlaubt, einen Startgegenstand 2x zum selben Zeitpunkt zu benutzen.

Die besonderen Fähigkeiten eines Charakters können ebenfalls jederzeit genutzt werden, wenn die benötigte Anzahl an Entschlossenheitsplättchen bezahlt werden kann. Die meisten dieser Fähigkeiten können jedoch ausschließlich auf den Charakter selbst angewandt werden. Ausnahmen zu dieser Regel sowie weitere Erläuterungen finden sich im Anhang auf Seite 30.

Beispiel:

- *Der Koch muss durch eine Abenteurkarte unverhofft 1 Nahrung abgeben, die jedoch nicht mehr vorhanden ist. Er hat allerdings noch 3 Entschlossenheitsplättchen. Diese gibt er ab, um seine besondere Fähigkeit Steinsuppe sofort zu benutzen und dadurch 1 Nahrung zu erhalten.*

Abwerfen von Karten, Entdeckungsplättchen etc.

Werden im Laufe des Spiels Karten oder Entdeckungsplättchen abgeworfen, kommen diese ganz aus dem Spiel. Geheimniskarten und Erfindungskarten bilden dabei aber eine Ausnahme. Alle ausgeführten Geheimniskarten werden auf einen Ablagestapel gelegt, die nicht ausgeführten Karten wieder in den Stapel der Geheimniskarten eingemischt. Ist der Nachziehstapel der Geheimniskarten einmal aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und dann als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Werden Erfindungskarten abgeworfen (also vom Spielbrett entfernt), werden sie wieder in den Erfindungskartenstapel gemischt. Eine Ausnahme hiervon bildet die besondere Fähigkeit *Neue Idee* des Zimmermanns (siehe dazu die Charaktertafel bzw. den Anhang auf S. 30).

Abgegebene oder entfernte Ressourcen, Marker oder Plättchen werden wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Informationen im Spiel

Keine Information im Spiel ist geheim. Wird eine Karte, ein Plättchen oder ein Inselteil gezogen, kann dies daher auch offen geschehen, so dass jeder Spieler sehen kann, welchen Nutzen bzw. welche Auswirkungen sie bringen.

Die Goldene Regel

Sollte einmal der Text auf einer Szenariotafel oder einer Karte den Regeln in dieser Anleitung widersprechen, hat dieser Text immer Vorrang, widersprechen sich Szenariotafeln und Karten, hat der Kartentext Vorrang. Weitere Erläuterungen dazu finden sich im Anhang ab S. 32.

WICHTIGE BEGRIFFLICHKEITEN

Auf den verschiedenen Karten finden sich einige wichtige Formulierungen, die im Folgenden noch näher erläutert werden sollen. Es genügt, wenn man diese nachliest, sobald die entsprechende Karte im Spiel gezogen wird.

Aktionen durchführen:

Eine Aktion wird immer von dem Charakter durchgeführt, dessen Aktionsstein in einem Stapel zuoberst liegt. Er erhält alle Vorteile, erleidet aber auch alle negativen Effekte. Jeder weitere Aktionsstein, der darunter liegt, gilt als unterstützend.

Auf die Erfindungsseite drehen:

Ein Gegenstand muss auf die Erfindungsseite gedreht werden und steht ab der nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung. Bevor er erneut benutzt werden kann, muss er erst wieder gebaut werden (s. ausführlichere Erklärung auf Seite 17).

Auf die Gegenstandseite drehen:

Wird eine Erfindungskarte durch einen Effekt auf die Gegenstandseite gedreht, wird sie sozusagen „sofort gebaut“ und wie üblich auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt.

Behaltet diese Karte:

Solche Karten haben Auswirkungen, die entweder bis zum Ende des Spiels verfügbar sind oder so lange andauern, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Diese Karten werden am Ende der Aktionsphase neben das Spielbrett gelegt. Handelt es sich dabei um Schätze, stehen sie allen Charakteren zur Verfügung. Alle weiteren Bedingungen sind auf den jeweiligen Karten erklärt.

Die am nächsten gelegene Quelle:

Die dem Lager am nächsten gelegene Quelle ist zunächst immer die entsprechende Quelle auf dem Inselteil, auf dem das Lager liegt. Befindet sich dort keine solche Quelle, ist die nächst gelegene eine Quelle auf einem angrenzenden Inselteil, dann auf weiter entfernten Inselteilen. Dabei werden bereits erschöpfte (mit Markern verdeckte) Quellen nicht berücksichtigt.

Einmalig verwenden:

Ein solcher Effekt kann nur 1x im Spiel angewandt werden. Danach werden die entsprechenden Karten zumeist abgeworfen.

Entscheide:

Die Spieler haben die Wahl zwischen 2 oder mehr Alternativen, die ebenfalls auf der Karte angegeben sind. Dabei kann eine Alternative, die nicht erfüllt werden kann bzw. die nicht vorhanden ist, auch nicht gewählt werden.

Erschöpfte Quelle:

Ist eine Quelle erschöpft, produziert sie weder in der Produktionsphase 1 Ressource, noch kann bei ihr während der Aktionsphase gesammelt werden. Liegt jedoch auf dem Inselteil entweder  oder , kann dort in jedem Fall 1 entsprechende Ressource gesammelt werden. Auch dann, wenn die entsprechende Quelle erschöpft ist.

Führe den Effekt dieser Karte noch einmal aus:

Der Effekttext eines „Sofortigen Ereignisses“ wird noch einmal ausgeführt. Die Formulierung wird verwendet, um Platz zu sparen, da dieser oft recht begrenzt ist.

Inselfeld / Inselteil:

Mit Inselfeld ist immer ein sechseckiger Bereich der Insel auf dem Spielbrett gemeint, der noch leer ist. Halbe bzw. angedeutete Bereiche am oberen und rechten Rand gehören jedoch nicht dazu (hier kann kein Inselteil platziert werden). Inselteile hingegen sind die großen Plättchen, die durch die Aktion *Erforschen* auf das Spielbrett (auf leere Inselfelder) gelegt werden.

Inselteil wird umgedreht / kann dann nicht mehr betreten werden:

Wird ein Inselteil auf die Rückseite gedreht, werden sofort alle Plättchen und Marker, die sich darauf befanden, entfernt. Befindet sich zu dem Zeitpunkt des Umdrehens das Lager auf demselben Inselteil, haben die Spieler automatisch verloren!

Auf Inselteile, die umgedreht worden sind, können weder Marker noch Plättchen gelegt werden und zusätzlich können sie von den Charakteren nicht betreten werden, sondern müssen umgangen werden. Sie gelten in diesem Sinne wie unerforschte Inselfelder. Das kann im Zusammenhang mit den Aktionen *Erforschen* und *Ressourcen sammeln* zu größeren Distanzen (und entsprechend mehr benötigten Aktionssteinen) oder, im Falle der Vulkaninsel, sogar zu zweigeteilter Insel führen. Zusätzlich kann auf einem umgedrehten Inselteil keinerlei Aktion durchgeführt werden, es kann auch nicht „neu erforscht“ werden. Auch das Lager kann nicht auf das Inselteil verlegt werden. Falls dies nötig wäre, erleiden alle Charaktere stattdessen sofort 1 Wunde.

Landschaftstyp gilt als unerforscht:

Ein Landschaftstyp gilt dann als unerforscht, wenn das entsprechende Symbol auf dem Inselteil mit einem Marker abgedeckt wird. Dies bedeutet, dass der entsprechende Landschaftstyp des betroffenen Inselteils als Voraussetzung für den Bau entsprechender Erfindungskarten nicht mehr zur Verfügung steht. Befindet sich auf dem Spielbrett kein weiteres Inselteil, das denselben Landschaftstyp (nicht abgedeckten) zeigt, können Erfindungen, die diesen als Voraussetzung benötigen, nicht gebaut werden. Der Übersichtlichkeit halber sollten die Marker, die auf diesen Erfindungskarten den Landschaftstyp abdecken, wieder entfernt werden.

Wird der Landschaftstyp auf allen entsprechenden Inselteilen abgedeckt, steht er so lange nicht zur Verfügung, bis erneut ein Inselteil mit entsprechendem Landschaftstyp erforscht (bzw. platziert) wurde oder bis der Effekt, der zum Abdecken des Landschaftstyps führte, rückgängig gemacht wurde.

Beispiel:

- Haben die Spieler bislang nur 1 einziges Inselteil mit dem Landschaftstyp Berg erforscht und gilt dieses durch einen Karteneffekt als unerforscht, können sie z. B. Messer und Feuer nicht mehr bauen, bis sie ein weiteres Inselteil desselben Landschaftstyps entdecken.
- Die Ereigniskarte Überwucherte Pfade lässt den Landschaftstyp Hügel als unerforscht gelten. Trotzdem können die Spieler Gegenstände, die Hügel erfordern, bauen, da sie noch ein anderes Inselteil mit demselben und erforschten Landschaftstyp ausliegen haben.

Marker:

Als Marker gelten ausschließlich die grauen, weißen und blauen Klötzchen. Alles andere sind Plättchen. Das ist wichtig, da sich viele Effekte auf nur 1 dieser Gruppen auswirken.

Nachtphase außerhalb des Lagers:

Dieser Effekt ist im Kasten auf S. 19 ausführlich erklärt.

In jeder Runde kann 1 Charakter diese Karte nehmen:

Sobald ein solcher Schatz neben dem Spielbrett liegt, kann in jeder Runde 1 Charakter diesen verwenden. Dafür muss ein solches Benutzen jedoch erst dann bekannt gegeben werden, wenn die Aktion durchgeführt wird (also nur dann, falls es notwendig ist). Bis zu diesem Zeitpunkt steht der Schatz jedem Charakter zur Verfügung. Hat jedoch 1 Charakter einen solchen Schatz benutzt, so steht er für den Rest der Runde nur noch ihm zur Verfügung - jedoch dann in allen passenden Situationen. Um zu verdeutlichen, dass ein Charakter einen Schatz benutzt, wird die Karte für die restliche Dauer der Runde neben diesen Charakter gelegt.

Beispiel:

Der Helm kann zwar nur von 1 Charakter pro Runde, dann aber in jedem Kampf verwendet werden, den der Charakter bestreiten muss.

Temporär +X Waffenstärke:

Muss ein Charakter gegen ein Tier kämpfen, wird die gegenwärtige Waffenstärke mit der Stärke des Tiers verglichen. Sollte diese nicht ausreichen, erleidet der Charakter Wunden. Stehen ihm jedoch Schätze oder Gegenstände zur Verfügung, die ihm temporär +X Waffenstärke verleihen können, kann er sie anwenden und die Waffenstärke kurzfristig erhöhen (die Waffenstärke wird auf der Leiste jedoch nicht angepasst!). Dies gilt ausschließlich für den Vergleich mit der Stärke des Tiers.

Wenn möglich:

Der Effekt wird nur ausgeführt, falls dies möglich ist (also falls die Bedingung gegeben ist). Falls nicht, gibt es keine weiteren Konsequenzen (Charaktere erleiden keine Wunden). Die Regel zum Unerfüllten Bedarf (S. 22) gilt hier nicht.

2 SPIELER UND DAS SOLOSPIEL

2 SPIELER

Ziehen die Spieler ihre Charaktere zufällig, sollten sie dazu nur den Zimmermann, den Koch und den Forscher verwenden. Natürlich kann auch der Soldat mit hinzugenommen werden; da aber die besonderen Fähigkeiten dieses Charakters im Spiel zu zweit von geringerem Nutzen sind, sollte man sich dies genau überlegen.

Im Spiel zu zweit ist außerdem 1 weiterer Charakter verfügbar - Freitag. Beim Spielaufbau wird die Karte Freitag neben dem Spielbrett in Reichweite beider Spieler ausgelegt und der weiße Aktionsstein, der Freitag repräsentiert, darauf platziert.

Wie Freitag genutzt wird, wird weiter unten beschrieben.

SOLOVARIANTE

Für das Solospiel gelten dieselben Regeln wie für das Spiel mit 2 Spielern. Außerdem steht dem alleinigen Charakter zusätzlich zu Freitag auch noch der Hund zur Verfügung. Beim Spielaufbau wird die Hund-Karte neben das Spielbrett gelegt und der violette Aktionsstein des Hundes darauf platziert. Die Kosten für das Bauen von Unterschlupf, Dach und Palisade sind im Solospiel dieselben wie im Spiel mit 2 Spielern.

Der einzelne Charakter ist immer Startspieler (weder Freitag noch der Hund können Startspieler werden).

Außerdem wird zu Beginn jeder Moralphase zuerst die Moral um 1 erhöht und dann erst der entsprechende Effekt ausgeführt. Der Charakter ist einfach froh darüber, am Leben zu sein.

ZUSÄTZLICHE FIGUREN

FREITAG



Freitag wird durch die entsprechende Karte und 1 weißen Aktionsstein repräsentiert. Wird er genutzt, wird die Karte neben das Spielbrett gelegt und der Aktionsstein darauf platziert. Außerdem wird ein Verwundungsmarker auf dem Startfeld seiner Verwundungsleiste platziert (ganz links). Freitag wird wie ein weiterer Charakter behandelt, hat jedoch einige besondere Regeln, die beachtet werden müssen:

- Freitag kann nie Startspieler werden.
- Freitag ist nicht von Ereigniskarten betroffen - weder von „Sofortigen Ereignissen“ noch von „Drohenden Ereignissen“ (Ausnahme: Ereigniskarte *Streit*, siehe Anhang).
- Freitag darf jeder Aktion zugewiesen werden. Ist sie erfolgreich, dann wird dies genau so behandelt, als ob ein Charakter sie durchgeführt hätte.
- Freitag kann als einzelner Aktionsstein Aktionen zugeteilt werden oder auch zusammen mit neutralen Aktionssteinen.

- Wird Freitag einer Aktion zusammen mit dem Aktionsstein eines anderen Charakters zugewiesen, dann darf er nur unterstützen. In diesem Fall wird die Aktion immer von dem Charakter durchgeführt.
- Muss Freitag die Aktionswürfel werfen, werden sie für ihn geworfen. Zeigt dabei der Abenteuerwürfel das Fragezeichen, erleidet er 1 Wunde (er zieht niemals Abenteuerkarten). Dasselbe gilt, wenn auf dem Abenteuerstapel das Abenteuerplättchen liegt.
- Erhält Freitag im Laufe des Spiels Entschlossenheitsplättchen, kann er 2 davon benutzen, um einen beliebigen Aktionswürfel, der für ihn geworfen wurde, noch einmal zu werfen.
- Falls Freitag stirbt, haben die Spieler noch nicht verloren. Sein Aktionsstein steht für den Rest des Spiels jedoch nicht mehr zur Verfügung.
- Stirbt Freitag beim erfolgreichen Ausführen einer Aktion, erhält man dennoch alle Ressourcen, Karten etc..
- Genau wie jeder Charakter eines Spielers kann auch Freitag durch die entsprechenden Effekte von Karten, Plättchen oder besonderen Fähigkeiten wieder geheilt werden.
- Freitag ist nicht vom Wetter betroffen - er erleidet dadurch keine Wunden.
- Freitag benötigt in der Nachtphase weder einen Unterschlupf, noch braucht er Nahrung - er erleidet dadurch ebenfalls keine Wunden.
- Freitag kann sowohl Startgegenstände als auch gebaute Gegenstände und Schätze benutzen. Eine Ausnahme hiervon bildet das *Bett*.
- Freitag muss, wenn eine Aktion dies verlangt, Geheimniskarten ziehen, die sich auf ihn genauso auswirken, als ob er ein normaler Charakter wäre. Dadurch kann er auch besondere Orte erforschen. Eine Ausnahme bildet allerdings die Karte *Blasrohr* - sie hat auf ihn keine Auswirkung.
- Der Aktionsstein von Freitag muss keiner Aktion zugewiesen werden, wenn die Spieler darauf verzichten wollen.
- Freitag erhöht nicht die Kosten für den Bau von Unterschlupf, Palisade und Dach.

DER HUND



Der Hund wird durch die entsprechende Karte und 1 violetten Aktionsstein repräsentiert. Wird er genutzt, wird die Karte neben das Spielbrett gelegt und der Aktionsstein darauf platziert. Er zählt in allen Belangen wie ein neutraler Aktionsstein. Er kann jede Runde, jedoch ausschließlich zur Unterstützung der Aktion Jagen oder Erforschen, neu eingesetzt werden. Der Aktionsstein des Hundes muss keiner Aktion zugewiesen werden, wenn die Spieler darauf verzichten wollen. Der Hund kann nicht sterben.

VARIANTEN

LEICHTERES SPIEL

Falls die Spieler der Meinung sind, dass ein bestimmtes Szenario zu schwierig für sie sei, können sie es auf verschiedene Arten leichter machen:

- Den Hund mitnehmen. Dies ist im Besonderen empfohlen, wenn nur mit 3 Charakteren gespielt wird.
- Freitag hinzunehmen.
- Mehr Startgegenstände ziehen (3 oder 4 anstatt der üblichen 2).
- Weniger Ereigniskarten mit dem Buchsymbol und mehr mit dem Abenteuersymbol beim Zusammenstellen des Ereignisstapels verwenden (Schritt 15 beim Aufbau). Die Spieler können z.B. anstelle von 6 Karten mit Buchsymbol und 6 Karten mit Abenteuersymbol nur 4 Karten mit Buchsymbol und 8 Karten mit Abenteuersymbol nehmen. Wichtig: Das erste Szenario wird dadurch schwieriger, nicht einfacher!

SCHWIERIGERES SPIEL

Erfahrene Spieler, denen ein bestimmtes Szenario zu einfach ist, können die Herausforderung mit geringem Aufwand erhöhen:

- Weniger Startgegenstände ziehen (nur 1 oder überhaupt keinen).
- Im 2-Personen-Spiel ohne Freitag spielen.
- Im Solospiel den Hund weglassen.
- Mehr Ereigniskarten mit dem Buchsymbol und weniger mit dem Abenteuersymbol verwenden, um den Ereignisstapel zusammenzustellen (Schritt 15 beim Aufbau). Die Spieler können z.B. anstelle von 6 Karten mit Buchsymbol und 6 Karten mit Abenteuersymbol 8 Karten mit Buchsymbol und nur 4 Karten mit Abenteuersymbol nehmen. Wichtig: Das erste Szenario wird dadurch einfacher, nicht schwieriger!

SIEG NACH PUNKTEN

Nachdem die Spieler eine Partie beendet haben, können sie bestimmen, wie viele Punkte sie erreicht haben, unabhängig davon, ob das Szenario erfolgreich beendet wurde. Zu diesem Zweck befindet sich auf jeder Szenariotafel eine Tabelle, in der aufgelistet ist, wofür es wie viele Siegpunkte gibt. In späteren Spielen können die Spieler dann versuchen, ihren bisherigen Punktestand zu überbieten.

ZUFÄLLIGE STRANDGUTKARTE

Während des Spielaufbaus wird nicht wie üblich die Strandgutkarte *Vorratskisten* auf das Spielbrett gelegt (Schritt 14 beim Aufbau). Stattdessen wird zufällig 1 der 3 Strandgutkarten gezogen und auf das rechte Feld für drohende Ereignisse gelegt.

ANHANG

SZENARIEN, KARTEN, CHARAKTERE UND PLÄTTCHEN

SZENARIEN

Im Folgenden werden einige Aspekte der Szenarien genauer erklärt.



Um das Ziel des Szenarios zu erreichen, muss der Holzstapel vollständig errichtet sein (auf jedem Feld muss 1 Holz liegen). Dieses Holz kann jedoch nur direkt vor der Aktionsphase auf den Holzstapel gelegt werden (ohne 1 Aktion zu benötigen).

Holz kann pro Runde nur in 1 Spalte gelegt werden, und zwar immer nur in die am weitesten links liegende Spalte, die noch freie Felder hat. Wird diese vollständig gefüllt, kann erst in der nachfolgenden Runde Holz in die nächste Spalte gelegt werden. Es dauert daher mindestens fünf Runden, um den Holzstapel zu füllen. Holz, das einmal auf den Stapel gelegt wurde, kann von dort nicht mehr entfernt werden.

Ist der Holzstapel vollständig gefüllt, müssen die Spieler so lange überleben, bis ein Schiff ankommt (in Runde 10, 11 oder 12). Dann haben die Spieler sofort gewonnen.

In diesem Szenario haben die Symbole  als auch  keine Auswirkung.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Öl

Wird dieses eingetauscht, muss das Holz sofort für den Holzstapel verwendet werden. Sind in der Spalte des Holzstapels jedoch weniger Felder frei, als man für das Entdeckungsplättchen Holz bekommt, verfällt der Rest (er wird nicht auf eines der Ressourcenerfelder oder in die nächste Spalte gelegt).

Spezielles Entdeckungsplättchen: Rosenkranz

Die 3 Entschlossenheitsplättchen können beliebig an die Charaktere verteilt werden.

Spezielle Erfindung: Beil

Auf das Inselteil mit dem Lager wird ein -Plättchen gelegt, falls sich dort nicht schon eines befindet. Dieses zieht, wie üblich, mit dem Lager um, falls es verlegt wird.

Spezielle Erfindung: Mast

Das Holz, welches man für den Bau des Gegenstandes erhält, muss sofort für den Holzstapel verwendet werden. Sind in der Spalte des Holzstapels jedoch weniger Felder frei, als man bekommt, verfällt der Rest (er wird nicht auf eines der Ressourcenerfelder oder in die nächste Spalte gelegt).

2

Die verfluchte Insel

Um das Spielziel zu erreichen, muss auf 5 verschiedenen Inselteilen je 1 Kreuz errichtet werden. Ein Kreuz kann auf jedem beliebigen Inselteil errichtet werden (nicht nur auf dem Inselteil mit dem Lager). Je nach Distanz zu dem Inselteil mit dem Lager werden dafür eventuell mehr als 1 bzw. 2 Aktionssteine benötigt. In diesem Fall gelten dieselben Regeln wie bei den Aktionen *Ressourcen sammeln* oder *Erforschen* (siehe dazu auch den Kasten auf S. 18).

Da man Inselteile, die umgedreht worden sind, nicht betreten kann, können dort auch keine Kreuze gebaut werden. Sobald das 5. Kreuz errichtet ist, müssen die Charaktere noch bis zum Ende der Runde überleben (und die Kreuze natürlich stehen bleiben). Dann haben die Spieler gewonnen.



Jedes mal, wenn  auf einer Karte zu sehen ist, müssen die Spieler 2 weiße Marker auf 2 beliebige Inselteile oder auch leere Inselfelder legen. Auf jedem Feld darf allerdings immer nur 1 solcher Marker liegen.

Wird im Spiel ein Inselteil auf die Rückseite gedreht, werden (wie üblich) alle Plättchen und Marker von ihm entfernt. Nebelmarker dürfen dann nicht mehr darauf platziert werden. Können keine Marker mehr platziert werden, hat dies keine weiteren Konsequenzen (die Charaktere erleiden keine Wunde stattdessen).

Jede Aktion, die auf einem Inselteil mit Nebelmarker durchgeführt wird (auch das Errichten eines Kreuzes), benötigt 1 Aktionsstein mehr. Außerdem gilt der Landschaftstyp für dieses Inselteil als unerforscht. Liegt ein Nebelmarker auf dem Inselteil, auf dem sich das Lager befindet, erhalten die Spieler in der Produktionsphase von diesem Inselteil (sowohl von Quellen als auch entsprechenden Plättchen) keine Ressourcen. *Abkürzung* und *Grube* bringen jedoch auch weiterhin die entsprechenden Ressourcen. Befindet sich allerdings auf dem Inselteil, auf dem die *Abkürzung* liegt, ebenfalls ein Nebelmarker, verliert diese ihren Effekt. Auf diesem Inselteil können jedoch bei allen Quellen unverändert Ressourcen gesammelt werden.



Wird das erste Inselteil mit diesem Symbol platziert, wird darauf das Reihenfolgeplättchen #1 gelegt. Im Verlauf des Spiels kann dort 1x 1 Aktion Erforschen ausgeführt werden (mit der entsprechenden Anzahl Aktionssteine), um Geheimniskarten zu ziehen. Davon werden maximal 3  und 1  ausgeführt. Wird das Ziehen von Geheimniskarten abgebrochen, bevor alle 4 Karten ausgeführt worden sind, gilt die Aktion dennoch als erfolgreich zu Ende gebracht.

Auf das zweite Inselteil mit Totemsymbol kommt das Reihenfolgeplättchen #2, und die entsprechende Wirkung tritt sofort (und nur 1x) ein. Gleiches gilt auch für das dritte und vierte, sowie ggf. auch für ein fünftes und sechstes Inselteil mit Totemsymbol.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Kerzen der Kultisten

Wenn die Spieler dieses Entdeckungsplättchen eintauschen, bekommen sie 1 neutralen Aktionsstein (braun), der einmalig (und die üblichen Regeln befolgend) für die Aktion *Bauen* verwendet werden kann.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Seltsame Phiole

Das *Heilmittel* wird gebaut, ohne eine Aktion dafür zu benötigen. Sollte das Entdeckungsplättchen während der Durchführung von Aktionen in der Aktionsphase eingesetzt werden, wird die Erfindungskarte, wie üblich, zunächst auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. In allen anderen Phasen ist der Gegenstand sofort verfügbar.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Opferdolch

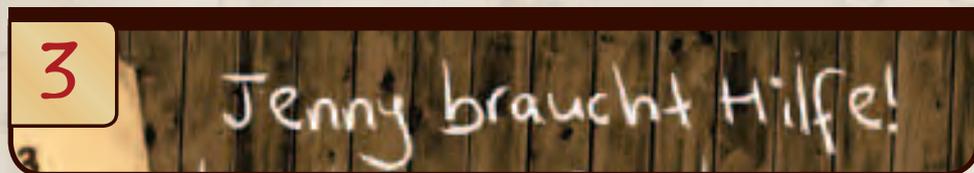
Behaltet das Entdeckungsplättchen. Es kann jede Runde von 1 Charakter in beliebig vielen Kämpfen benutzt werden und gibt dann seinen Bonus auf Waffenstärke, fügt ihm aber auch jedes mal 1 Wunde zu. Der Charakter, der das Entdeckungsplättchen in einer Runde als Erster benutzt, behält es bis zum Ende der Runde.

Spezielle Erfindungskarte: Geweihte Glocke

Dieser Gegenstand kann mehrfach gebaut werden - auch mehrmals in derselben Runde. Jedes Mal, wenn er gebaut wird, dürfen die Spieler 3 Nebelmarker vom Spielbrett entfernen.

Spezielle Erfindungskarte: Kreuz

Auch dieser Gegenstand kann mehrfach gebaut werden - auch mehrmals in derselben Runde. Er wird benötigt, um das Spielziel zu erreichen (siehe oben). Kreuze können auf beliebigen Inselteilen und auch auf Inselteilen mit Nebelmarkern errichtet werden.



Bei diesem Szenario müssen die Spieler nicht nur 2 spezifische Gegenstände bauen, sondern auch noch eine Kameradin aus einer prekären Lage retten und am Leben halten, bis sie schließlich alle entkommen können. Hierzu muss zuerst das Floß gebaut werden. Danach muss Jenny möglichst schnell mit diesem ins Lager gebracht werden, da sie von Runde zu Runde schwächer wird. Wenn das Rettungsboot gebaut worden ist, haben die Spieler gewonnen.

Das Rettungsboot kann erst gebaut werden, nachdem Jenny gerettet worden ist. Dann haben die Spieler jedoch sofort gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Der Startgegenstand *Wetterglas* steht in diesem Szenario nicht zur Verfügung. Er kann auch nicht später durch eventuelle Effekte gezogen werden.

Besondere Regeln

Jenny erleidet in jeder Nachtphase 2 Wunden, so lange sie nicht im Lager ist. Während dieser Zeit kann sie auch nicht durch Effekte von Gegenständen, besondere Fähigkeiten, Entdeckungsplättchen oder Schätze geheilt werden.

Im Lager wird sie wie ein unproduktiver Charakter behandelt. Mit Ausnahme der Aktion *Ausruhen* (1x pro Runde) kann sie keinerlei Aktionen durchführen. Jenny muss aber wie jeder Charakter der Spieler mit Nahrung versorgt werden und erhält Wunden, wenn sie im Freien schlafen muss. Außerdem wirken alle Ereignisse, die Effekte des Tierwürfels sowie die Auswirkungen von Unerfülltem Bedarf (siehe S. 22) auch auf sie.

Jenny erhöht jedoch nicht (genau wie Freitag) die Kosten für den Bau von Unterschlupf, Palisade und Dach und kann nicht Startspieler werden.



Jedes mal, wenn dieses Symbol ausgeführt wird, muss die Palisadenstärke um 1 Stufe verringert werden. Ist dies nicht möglich (Palisadenstärke=0), erleiden alle Charaktere (außer Freitag) 1 Wunde.



Immer dann, wenn ein Inselteil mit Totemsymbol platziert wird, wird darauf das entsprechende Reihenfolgeplättchen gelegt - #1 auf das erste Inselteil mit Totemsymbol, #2 auf das zweite, etc.

Die Auswirkungen der Symbole treten jeweils sofort (und nur 1x) ein.

Beim Platzieren des Reihenfolgeplättchens #3 wird die Erfindungskarte *Seil* auf die Gegenstandsseite umgedreht und, wie üblich, auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Sollte ein fünftes oder sechstes Inselfeld mit Totemsymbol auf das Spielbrett gelegt werden, hat das Totemsymbol dort keine Auswirkung und wird ignoriert.

Spezielle Erfindungskarte: Floß

Nur mit diesem Gegenstand können die Spieler Jenny retten. Ist er gebaut, kann in der nachfolgenden Runde eine normale Aktion *Erforschen* (auf dem Gegenstand, benötigt 1 bzw. 2 Aktionssteine) durchgeführt werden, um Jenny ins Lager zu holen. Diese Aktion muss durchgeführt werden, bevor das Rettungsboot gebaut wird.

Wird die Aktion mit 1 Aktionsstein durchgeführt und zeigt dann der geworfene Abenteuerwürfel das Fragezeichen, wird keine Abenteuerkarte gezogen. Stattdessen erleidet der Charakter, der die Aktion durchführt, 1 Wunde.

Spezielle Erfindungskarte: Rettungsboot

Wenn Jenny sich im Lager befindet und das Rettungsboot gebaut wurde, haben die Spieler sofort gewonnen. Das Rettungsboot kann erst gebaut werden, wenn Jenny zuvor ins Lager gerettet wurde.



Die Spieler müssen eine bestimmte Anzahl an leeren Inselfeldern sowie eine bestimmte Anzahl an besonderen Orten, die sich auf Inselteilen mit Totemsymbol befinden, erforschen. Diese Anzahl ist abhängig von der Anzahl der Charaktere, die am Spiel beteiligt sind (ohne Freitag). Auf der Szenariotafel findet sich eine entsprechende Tabelle.

Sind alle notwendigen Aktionen *Erforschen* durchgeführt worden, kann schließlich eine Jolle gebaut werden, mit der man der Insel entkommt. Dann haben die Spieler sofort gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Das Spiel beginnt nicht, wie üblich, auf dem Inselteil Nr. 8, sondern auf dem Inselteil Nr. 10. Das Inselteil Nr. 8 wird stattdessen auf seine Rückseite (Vulkan) gedreht, und beide werden so auf das Spielbrett gelegt, wie im Bild auf der Szenariotafel angegeben.

Das Lagerplättchen wird auf das Inselteil Nr. 10 gelegt (wie üblich mit dem X nach oben). Das Totemsymbol und das Entdeckungssymbol auf dem Inselteil sind für dieses Szenario ohne Bedeutung und werden ignoriert.

Zusätzlich wird noch ein Plättchen  auf das Aktionsfeld *Erforschen* gelegt. Dieses bleibt bis zum Ende des Spiels dort liegen. Jede Aktion *Erforschen* benötigt daher während dieses Szenarios generell 1 Aktionsstein mehr.

Besondere Regeln

Wenn während des Szenarios ein Unterschlupf gebaut oder Dach- bzw. Palisadenstärke erhöht wird, kann dabei Fell mit Holz gemischt verwendet werden. Dabei wird Fell wie Holz behandelt (es gelten die höheren Kosten). Natürlich kann aber auch ausschließlich mit Fellen gebaut werden.

Beispiel: In einem Spiel mit 4 Charakteren kann der Unterschlupf sowohl mit 4 Holz, mit 2 Holz und 2 Fellen, aber auch mit 3 Fellen gebaut werden.

Während des Spiels ist das Vulkanfeld, genau wie ein umgedrehtes Inselteil, weder betretbar noch kann es überquert, Marker oder Plättchen darauf platziert oder auf ihm Aktionen ausgeführt werden.

Ab der 4. Runde werden einzelne Inselteile (oder, falls sie noch leer sind, auch einzelne Inselfelder) durch Lava unzugänglich. Zu Beginn der jeweiligen Runde (noch vor der Ereignisphase) werden Inselteile, deren Zahl der aktuellen Runde entspricht, umgedreht und alle darauf liegenden Marker und Plättchen entfernt. Die Zahlen sind in dem Bild auf der Szenariotafel angegeben.

Beispiel: Zu Beginn von Runde 4 wird das Inselteil, auf dem die Spieler gestartet sind, umgedreht. In der darauffolgenden Runde sind es die beiden Inselteile mit der 5, dann die mit 6 gekennzeichneten ...

Befand sich das Lager auf einem solchen Inselteil, haben die Spieler sofort das Spiel verloren.

Das Lager kann entsprechend auch nicht auf ein solches Inselteil verlegt werden. Werden die Spieler durch einen Karteneffekt dazu gezwungen, erleiden alle Spieler stattdessen 1 Wunde.



Jedes mal, wenn das Buchsymbol auf einer Karte zu sehen ist, müssen die Spieler 2 weiße Marker auf 2 beliebige Inselteile oder auch leere Inselfelder legen. Auf jedem Inselteil oder Feld darf allerdings immer nur 1 solcher Marker liegen. Marker dürfen nicht auf umgedrehte Inselteile oder das Vulkanfeld gelegt werden.

Können keine Marker mehr platziert werden, hat dies keine weiteren Konsequenzen (die Charaktere erleiden keine Wunde stattdessen).

Jede Aktion, die auf einem Inselteil oder Feld mit weißem Marker durchgeführt wird, benötigt 1 Aktionsstein mehr.

Dies ist kumulativ mit dem Effekt des Plättchens, das auf dem Aktionsfeld *Erforschen* liegt, sowie mit eventuellen weiteren Effekten, die zusätzliche Aktionssteine erfordern.



Bei diesem Szenario werden die Reihenfolgemarken nicht wie üblich auf ein neu platziertes Inselteil gelegt, wenn darauf ein Totemsymbol zu sehen ist. Stattdessen bietet ein Totemsymbol auf einem Inselteil lediglich eine Möglichkeit, dort einen besonderen Ort zu erforschen. Ist dies der erste solche Ort, der im Spiel erforscht wird, legt der Spieler das Reihenfolgeplättchen #1 auf das Inselteil, beim zweiten Ort das Reihenfolgeplättchen #2, etc. Jeder dieser Orte kann nur 1x erforscht werden.

Wie viele Aktionssteine für die Erforschung eines solchen Ortes notwendig sind, hängt von dessen Distanz zum Inselteil mit dem Lager ab (siehe S. 18). Dabei darf jedoch das Plättchen auf dem Aktionsfeld *Erforschen* nicht vergessen werden.

Bei der Erforschung eines besonderen Ortes werden Geheimniskarten gezogen. Dabei wird hier jedoch nur eine maximale Anzahl an auszuführenden Karten vorgegeben. Nacheinander zieht ein Spieler dann Geheimniskarten und führt diese einzeln nacheinander aus (bzw. legt sie auf das Feld für zukünftige Ressourcen). Dabei kann der Spieler jedoch nicht wie üblich nach jeder Karte entscheiden, abubrechen, sondern muss so lange Karten ziehen und ausführen, bis das angegebene Maximum erreicht ist. Sollte eine Karte ihn jedoch auffordern, keine weiteren Karten mehr zu ziehen, gilt die Aktion *Erforschen* als erfolgreich beendet. Bei den letzten beiden besonderen Orten wird zudem ein zusätzlicher Aktionsstein benötigt.

Das Totemsymbol auf dem Startfeld (Nr. 10) wird für die gesamte Partie ignoriert.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Alte Karte

Legt man dieses Entdeckungsplättchen ab, muss man beim Erforschen eines besonderen Ortes 1 Geheimniskarte weniger ziehen und ausführen. Dieses Plättchen muss vor dem Ziehen verwendet werden.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Indy's Tagebuch

Wird dieses Plättchen genutzt, darf man den Effekt einer gerade gezogenen  vollständig ignorieren. Die Karte gilt aber dennoch als ausgeführt.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Fackel

Wird dieses Plättchen abgegeben, darf man den Effekt eines gerade gezogenen  vollständig ignorieren. Die Karte gilt aber dennoch als ausgeführt.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Altes Segeltuch

Bei Abgabe dieses Plättchens in der Wetterphase darf man 1  vollständig ignorieren.

Spezielle Erfindungskarte: Strickleiter

Der neutrale Aktionsstein, der für die Aktion Erforschen verwendet werden kann, darf ausschließlich zur Erforschung besonderer Orte (auf Inselteilen mit dem Totemsymbol) benutzt werden.

Spezielle Erfindungskarte: Jolle

Die Jolle kann erst gebaut werden, wenn in der vorangegangenen Runde die zum Spielsieg notwendigen Aktion *Erforschen* erfolgreich durchgeführt wurden.



In diesem Szenario müssen die Spieler die Stadt der Kannibalen, die sich auf dem zu Beginn verdeckt auf dem Spielbrett liegenden Inselteil Nr. 4 befindet, zerstören, um zu gewinnen. Dazu muss eine Aktion *Jagd* durchgeführt werden, bei der die Stärke der Stadt ausschlaggebend ist.

Zu Beginn des Szenarios beträgt die Stärke der Kannibalenstadt 21. Diese verringert sich jedoch, je mehr Kannibaldörfer von den Spielern niedergebrannt werden. Überleben die Charaktere danach bis zum Ende der Runde, haben die Spieler gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Anstatt 2 Startgegenstände zufällig zu ziehen, beginnen die Spieler dieses Szenario immer mit *Rum* sowie *Pfeife & Tabak*. Außerdem wird zusätzlich zum Inselteil Nr. 8 das Inselteil Nr. 4 verdeckt auf das auf dem Bild der Szenariokarte angegebene Feld platziert. Dort befindet sich die Kannibalenstadt, die die Charaktere später im Spiel angreifen müssen.

Besondere Regeln

Das Inselteil Nr. 4, welches verdeckt auf dem Spielbrett liegt, wird zu Beginn der 4. Spielrunde (noch vor der Ereignisphase) aufgedeckt. Um es zu kennzeichnen, wird dann das Reihenfolgeplättchen #6 darauf gelegt. Ab diesem Zeitpunkt kann die Stadt der Kannibalen dort angegriffen werden.

Das Lager der Spieler darf sich niemals auf einem Inselteil mit einem Kannibaldorf befinden. Müsste es dorthin verlegt werden, erleidet jeder Charakter stattdessen 1 Wunde. Zusätzlich wird bei jeder Aktion Ressourcen sammeln , die auf einem Inselteil mit Kannibaldorf durchgeführt wird, 1 weiterer Aktionsstein benötigt. Ist ein Kannibaldorf jedoch niedergebrannt, dann gelten diese Einschränkungen nicht mehr.

Um ein Kannibalendorf oder die Stadt anzugreifen, muss 1 Aktion *Jagen* durchgeführt werden - ganz egal, wo sich auf dem Spielbrett das Dorf befindet. Für den dadurch entstehenden Kampf (siehe Kasten S. 15) ist allerdings nur die Stärke von Dorf oder Stadt relevant (es wird keine Tierkarte vom Jagdstapel gezogen).

Die Stärke eines Kannibalendorfes beträgt 4 + die Anzahl der auf Inselteilen sichtbaren Totemsymbole (nicht Dörfer - siehe unten). Sollte das Inselteil der Kannibalenstadt bereits aufgedeckt worden sein, zählt auch dessen Totemsymbol dazu. Wie üblich wird dann die aktuelle Waffenstärke mit dem Wert verglichen und ggf. durch temporäre Boni erhöht. Die Differenz zwischen beiden Werten erleidet der Charakter, der den Angriff durchführt, als Wunden.

Wird ein Kannibalendorf bekämpft, ohne dass der Charakter stirbt (und die Spieler verloren hätten), wird das Totemsymbol des entsprechenden Inselteils mit einem grauen Marker abgedeckt. Es zählt ab sofort nicht mehr zu den auf dem Spielbrett sichtbaren Symbolen.

Beispiel: Der Soldat greift ein Kannibalendorf an. Auf dem Spielbrett sind 3 weitere Inselteile mit Totemsymbolen vorhanden, 1 ist jedoch bereits abgedeckt worden. Die Stärke des Dorfes beträgt also $4+2=6$. Der Soldat hat insgesamt eine Waffenstärke von 5 zur Verfügung, wodurch er 1 Wunde erleidet.

Um die Stärke der Kannibalenstadt festzustellen, wird die Anzahl der bereits niedergebrannten Kannibalendörfer mit 3 multipliziert und das Ergebnis von 21 abgezogen.

Beispiel: Da bereits 2 Kannibalendörfer zerstört wurden, beträgt die gegenwärtige Stärke der Stadt $21-(2 \times 3)=15$.

Um das Spiel zu gewinnen, muss die Stadt genau so bekämpft werden wie ein Kannibalendorf (also eine Aktion *Jagen* durchgeführt werden). Stirbt der durchführende Charakter dabei nicht, müssen die Charaktere bis zum Ende der Runde überleben - dann haben die Spieler gewonnen.

Freitag kann alleine weder ein Kannibalendorf noch die Kannibalenstadt angreifen. Er kann jedoch andere Charaktere beim Kampf unterstützen.



Jedes Mal, wenn dieses Symbol zum Tragen kommt, erleiden alle Charaktere eine bestimmte Anzahl Wunden. Wie viele dies sind, hängt von der Zahl der bereits zerstörten Kannibalendörfer ab. Diese wird von 3 abgezogen und das Ergebnis gibt die Anzahl der Wunden an, die jeder Charakter erleidet. Fällt die Differenz dabei unter 0, erleiden die Charaktere keine Wunden.

Beispiel: Es kommt zu einem Angriff der Kannibalen. Es sind bereits 2 Dörfer abgebrannt. Daher erleiden die Charaktere jeweils nur 1 Wunde.

Nach einem Angriff müssen die Spieler das Lager sofort auf ein angrenzendes Inselteil verlegen (inkl. der üblichen Konsequenzen). Können sie das nicht, verlieren sie entweder ihren Unterschlupf (und damit auch Palisaden und Dach vollständig) oder jeder Charakter erleidet 2 Wunden. Die Spieler können sich aussuchen, welche Konsequenz ihnen lieber ist.



Die Totemsymbole auf den Inselteilen stellen die verschiedenen Kannibalendörfer dar, die mit den Reihenfolgeplättchen in der Abfolge ihres Entdeckens gekennzeichnet werden (#1 auf das erste aufgedeckte Inselteil mit Totemsymbol, etc.). Es gibt nur 4 Dörfer im Spiel, allerdings können auf dem Spielbrett (neben dem Inselteil mit der Kannibalenstadt) 5 Inselteile mit Totemsymbolen platziert werden. Das Totemsymbol

des fünften Inselteils zählt zur Berechnung der Stärke der einzelnen Dörfer hinzu. Da es selbst aber kein Dorf ist, kann es nicht zerstört (abgedeckt) werden. Es werden demnach im Spiel auch nur 5 der 6 Reihenfolgeplättchen benötigt (1-4 sowie 6).

Jedes aufgedeckte Totemsymbol führt zunächst zum Erleiden von 1 Wunde bei dem Charakter, der das Inselteil erforscht hat. Das 4. Symbol sogar zu 3 Wunden, wenn die Spieler das *Heilmittel* nicht besitzen (sonst 1 Wunde). Danach muss WENN MÖGLICH 1 Nahrung oder 1 Holz abgeworfen werden. Man kann auch die Ressource wählen, die man nicht vorrätig hat.

Zu guter Letzt stellen die ersten 4 aufgedeckten Totemsymbole je 1 Kannibalendorf dar, das die Spieler bedroht und das zerstört werden muss.

Spezielle Erfindungskarte: Kanu

Ist dieser Gegenstand gebaut, nimmt ein Spieler jedes Mal, wenn er ein Inselfeld erforscht, die obersten 2 Inselteile vom Stapel und wählt davon 1 aus. Das andere wird dann unter den Stapel gelegt.



In diesem Szenario müssen die Spieler alle beim Spielaufbau zufällig gezogenen 9 Erfindungskarten bauen (die 9 Standard-Erfindungskarten zählen nicht dazu). Es müssen genau diese 9 Karten sein. Sollten die Spieler im Verlauf des Spiels 1 der 9 Karten ablegen müssen und bekommen sie bis zur letzten Runde nicht wieder, haben die Spieler verloren.

Zusätzlich müssen die Charaktere auch genügend Nahrung in den späteren Runden übrig haben, um die geborenen Kinder zu ernähren.

Wenn dann am Ende einer beliebigen Runde alle Charaktere und bis zu diesem Zeitpunkt geborenen Kinder überlebt haben, alle 9 relevanten Gegenstände gebaut worden sind und die Charaktere zudem einen Unterschlupf sowie mindestens eine Dach-, Palisaden- und Waffenstärke von 1 haben, haben die Spieler gewonnen.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Beim Spielaufbau werden nicht wie üblich 5 zufällig gezogene Erfindungskarten zu den Standard-Erfindungskarten auf das Spielbrett gelegt, sondern 9. Genau diese 9 Gegenstände müssen gebaut werden, um das Spiel zu gewinnen (s.o.).

Besondere Regeln

Während des Spiels kommen in den Runden 7, 9 und 11 Kinder zur Welt. Diese müssen mit je 1 zusätzlichen Nahrung ernährt werden. Das ist als -1, -2 oder -3 Nahrung auf den Feldern 7-12 der Rundenleiste vermerkt. Ist nicht genügend Nahrung für die Kinder vorhanden (im Gegensatz zu den Charakteren dürfen diese nicht hungern), ist das Spiel sofort verloren. In diesem Szenario ist zudem für Plättchen der Sorte  die Regel der Exklusivität auf dem Inselteil mit dem Lager aufgehoben. Dadurch kann man in der Produktionsphase auf diesem Feld mehr als 1 oder 2 Nahrung bekommen. Diese Regel gilt jedoch ausschließlich für diese Art von Plättchen und ausschließlich auf dem entsprechenden Inselteil.

Zuletzt kann man auf einem besonderen Aktionsfeld auf der Szenariotafel genau 2 Aktionssteine einsetzen, um die Aktion *Rekultivierung* durchzuführen. Sie bewirkt, dass die Spieler von 1 beliebigen Inselteil oder leeren Inselfeld 1 grauen Marker wieder entfernen können. Es ist dabei unerheblich, welche Bedeutung dieser Marker hat.



Nachdem die Spieler alle Ressourcen erhalten haben, die sie in der Produktionsphase dieser Runde bekommen (von Quellen, durch Plättchen oder durch besondere Karteneffekte), müssen sie davon die Hälfte (abgerundet) wieder abgeben. Der Rest wird wie üblich auf das Feld für verfügbare Ressourcen gelegt.

Beispiel:

Die Spieler erhalten in der Produktionsphase 2 Holz und 3 Nahrung. Sie müssen 2 Ressourcen abgeben. Dies können 2 Holz, 1 Holz und 1 Nahrung oder auch 2 Nahrung sein.



Wird ein Inselteil mit einem Totemsymbol auf dem Spielbrett platziert, muss dessen Landschaftstyp mit dem aller bereits liegenden Inselteile verglichen werden. Ist es das erste Inselteil mit diesem Landschaftstyp, so wird dieser mit einem grauen Marker abgedeckt und gilt als unerforscht.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Altes Werkzeug

Der Gegenstand wird gebaut, ohne 1 Aktion dafür zu benötigen. Sollte das Entdeckungsplättchen während der Durchführung von Aktionen in der Aktionsphase eingesetzt werden, wird die Erfindungskarte wie üblich zunächst auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. In allen anderen Phasen ist der Gegenstand sofort verfügbar.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Pflug

Die Wirkung ist dieselbe, wie die der speziellen Aktion *Rekultivierung*.

Spezielles Entdeckungsplättchen: Schießpulver

Muss der Tierwürfel in der Wetterphase geworfen werden, kann er 1x erneut gewürfelt werden, wenn das Ergebnis den Spielern nicht zusagt. Das neue Ergebnis ersetzt dann das alte (es ist nicht möglich, das bessere der beiden zu wählen).



BESONDERE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE:

Hier werden die besonderen Fähigkeiten der Charaktere noch einmal kurz genannt und (falls notwendig) etwas ausführlicher erläutert. Es gilt nicht zu vergessen, dass jeder Charakter seine Fähigkeiten jederzeit und pro Runde nur je 1x einsetzen kann. Wird eine besondere Fähigkeit eingesetzt, sollte sie deshalb zur besseren Übersicht mit einem grauen Marker abgedeckt werden.



Effektive Bauweise

2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, damit bei 1 Aktion, die er durchführt, 1 Holz weniger abgegeben werden muss. Die Kosten können dadurch auch auf 0 Holz sinken. Auch für diese Aktion kann man nicht mit Entschlossenheitsplättchen rechnen, die man vor der Durchführung der Aktionen noch nicht besitzt. Man darf aber beim Durchführen der Aktion auch erst in der aktuellen Aktionsphase erhaltene Entschlossenheitsplättchen einsetzen, um die Kosten um 1 Holz zu reduzieren. Das nun nicht benötigte Holz wird dann in das Feld für verfügbare Ressourcen zurückgelegt.

Beispiel:

Die Spieler haben 3 Holz, wollen aber einen Unterschlupf bauen, der 4 Holz kostet. Hat der Zimmermann 2 Entschlossenheitsplättchen, so kann er sie ebenfalls „zuweisen“ und die Aktion kann durchgeführt werden. Hat er jedoch auch keine 2 Entschlossenheitsplättchen, nützt es ihm auch nichts, wenn er sie durch eine Präventivaktion später bekommen würde - die Ressourcen müssen bei der Planung der Aktion vollständig vorhanden sein.

Handwerkskunst

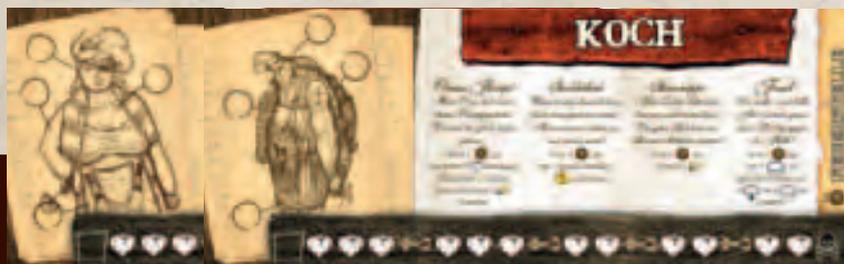
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen braunen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Bauen*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Neue Idee

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 5 neue Erfindungskarten vom Stapel neben dem Spielbrett zu ziehen. Davon kann 1 Karte auf das Spielbrett gelegt werden. Die restlichen Karten werden auf einen separaten Ablagestapel für Erfindungskarten gelegt. Ist im Laufe des Spiels der Erfindungsstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Erfindungsstapel bereit gelegt.

Geschickte Hände

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 zusätzlichen, neutralen braunen Aktionsstein zu erhalten. Dieser ist nur für diese Runde und nur unterstützend für 1 Aktion *Bauen* zu verwenden. Zusätzlich kann der Aktionsstein nur in einer Aktion verwendet werden, die der Zimmermann selbst durchführt. Am Ende der Aktionsphase muss der Aktionsstein wieder abgegeben werden.



Omas Rezept

2 Entschlossenheitsplättchen und 1 Nahrung können abgeworfen werden, um 2  eines einzelnen beliebigen Charakters oder je 1  bei 2 verschiedenen heilen zu können. Diese Fähigkeit kann jederzeit eingesetzt werden, also nicht nur ausschließlich in der Nachtphase.

Suchtalent

2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen grauen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Ressourcen sammeln*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Steinsuppe

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 Nahrung zu erhalten. Diese ist sofort verfügbar (außerhalb der Aktionsphase) bzw. wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (in der Aktionsphase).

Fusel

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um in der Wetterphase 1 Regenwolke vollständig zu ignorieren oder 1 Schneewolke so zu behandeln, als ob sie 1 Regenwolke wäre.



Glückskind

2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 1 beliebigen grünen Würfel, den er gerade (bei einer Aktion *Erforschen*) geworfen hat, noch einmal zu werfen. Dabei darf er soeben durch den Erfolgswürfel erhaltene Entschlossenheitsplättchen dazu nutzen, 1 der anderen beiden Würfel (Verwundungswürfel oder Abenteuerwürfel) noch einmal zu werfen, nicht aber, um den Erfolgswürfel (durch den er die Plättchen erhielt) neu zu werfen.

Aufklärung

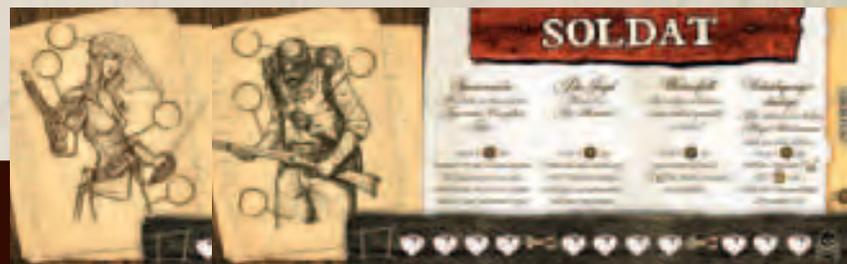
2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um 3 Inselteile vom verdeckten Stapel zu ziehen und diese anzusehen. Danach werden 2 davon unter den Stapel und das dritte zuoberst auf den Stapel gelegt. Diese besondere Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, um bei einer Aktion *Erforschen* nach dem Aufdecken des Inselteils zusätzlich 2 weitere zu ziehen, um eine bessere Auswahl zu erhalten. Die Entscheidung, diese besondere Fähigkeit zu nutzen, muss vor der Durchführung der Aktion *Erforschen* getroffen werden.

Motivierende Ansprache

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um sofort die Moral der Gruppe um 1 Stufe zu erhöhen.

Forscherdrang

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um sofort 2 Entdeckungsplättchen zu ziehen. Von diesen wird dann 1 ausgewählt und ist sofort verfügbar (außerhalb der Aktionsphase) bzw. wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt (in der Aktionsphase). Das andere Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.



Spurensuche

2 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die oberste Karte des Jagdstapels anzusehen und sie danach entweder auf oder unter den Stapel zu legen. Die Reihenfolge der Karten kann sich durch späteres Mischen des Jagdstapels wieder ändern.

Die Jagd

4 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die oberste Karte vom Stapel der Tierkarten zu ziehen und verdeckt auf den Jagdstapel zu legen, ohne sie sich dabei anzusehen. Ist dies die erste Karte im Jagdstapel, wird damit der Jagdstapel begonnen.

Wutanfall

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, damit der Soldat (und nur er selbst) in 1 eigenen Kampf temporär einen Bonus von +3 Waffenstärke erhält.

Verteidigungsstrategie

3 Entschlossenheitsplättchen des Charakters können abgeworfen werden, um die Palisadenstärke oder die Waffenstärke permanent um 1 Stufe zu erhöhen. Palisadenstärke kann man natürlich nur dann erhalten, wenn bereits ein Unterschlupf vorhanden ist.



BESONDERE KARTENEFFEKTE:

Da auf den Karten nur begrenzt Platz vorhanden ist, kann nicht jeder Effekt umfassend erklärt werden. Im Folgenden werden daher einige Karten und deren besondere Auswirkungen bzw. Bedingungen näher erklärt.



Abkürzung (Erfindungskarte)

Die Abkürzung ermöglicht den Spielern, während der Produktionsphase 1 Ressource des Inselteils zu erhalten, auf dem das Plättchen liegt. Liegt auf demselben Inselteil gar noch ein oder , erhalten sie sogar ggf. noch 1 Ressource mehr. Von dieser Quelle kann dann während der Aktionsphase jedoch nicht mehr gesammelt werden. Liegt (in Szenario 2) ein Nebelmarker auf dem Inselteil mit der Abkürzung, hat die Abkürzung jedoch keinen Effekt (die Spieler bekommen auch keine zusätzlichen Ressourcen). Stattdessen können aber bei allen Quellen des Inselteils wieder Ressourcen gesammelt werden. Dies gilt auch, falls die Produktionsphase übersprungen wurde. Wird das Lager verlegt, nachdem die Abkürzung gebaut wurde, ist diese automatisch nicht mehr verfügbar. Die Erfindungskarte wird sofort auf die Erfindungsseite gedreht und das Plättchen vom Spielbrett entfernt.



(Affen beobachten dich) / Affen im Lager (Abenteurkarte Bauen)

Es ist durchaus möglich, Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrufen verliert man dann keine Stufe, und hat Glück gehabt (da auch sonst keine Konsequenzen folgen).



Alte Kleidungsstücke (Geheimniskarte Schatz)

Für 1 Schneewolke pro Runde gelten nur noch die Auswirkungen einer Regenwolke. Es muss also kein zusätzliches Holz für sie abgegeben werden.



(Angriff bei Nacht) / Suche nach der Bestie (Ereigniskarte)

Das Tier muss bei der *Präventivaktion* nicht mehr bekämpft werden - die Waffenstärke von 3 gilt als ausreichend, aber die Waffenstärke (und ggf. auch die Palisadenstärke) muss gesenkt werden, falls dies auf der Tierkarte angegeben ist. Außerdem erhalten die Spieler Nahrung und Felle und müssen alle zusätzlichen Effekte der Karte ausführen.



(Berat schlagen) / Neue Idee (Ereigniskarte)

Die Erfindungskarte, die bei der *Präventivaktion* genannt wird, darf aus dem Stapel gezielt herausgesucht, muss also nicht gezogen werden. Sie wird dann sofort auf dem Spielbrett platziert (nicht auf dem Feld für zukünftige Ressourcen).



Bett (Erfindungskarte)

Bei jeder Aktion *Ausruhen* kann das *Bett* genutzt werden. Man erhält dann 1 Entschlossenheitsplättchen und kann sich 2 heilen. Das *Bett* kann nicht mit dem Schatz *Hängematte* kombiniert werden. Ein Charakter muss sich entscheiden, ob er die *Hängematte* oder das *Bett* benutzt.



Bibel (Startgegenstand)

Der Bonus von +1 Entschlossenheitsplättchen und dem Heilen von 1 Wunde gilt bei jeder beliebigen Spielerzahl. Bei 4 Spielern erhält der Spieler zusätzlich zu den 2 Entschlossenheitsplättchen oder diesen Bonus. Der Bonus kann 2x bei der Aktion *Lager aufräumen* genutzt werden, auch in derselben Aktion.



Blasrohr (Geheimniskarte Falle)

Freitag ist von dieser Falle nicht betroffen.



Decken (Geheimniskarte Schatz)

Für jeden Marker, den man benutzt, gilt 1 vorhandene Schneewolke (gewürfelt oder auf dem Plättchen) als nicht vorhanden. Sie wird auch nicht zu den Regenwolken hinzugezählt.



Die Insel wehrt sich (Ereigniskarte)

Der auf der Szenariotafel für das Buchsymbol angegebene Effekt wird bei dem „Sofortigen Ereignis“ 2x ausgeführt und dann noch 1x, falls das „Drohende Ereignis“ eintritt.



Feuerstelle (Erfindungskarte)

In jeder Nachtphase können die Spieler 1x 1 Nahrung abgeben, um 2 (auch bei unterschiedlichen Charakteren) zu heilen.



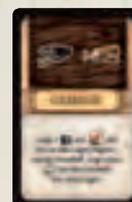
Funkelndes Juwel (Geheimniskarte Falle)

Muss der Charakter, der in diese Falle gestolpert ist (oder auch Freitag), die Nacht außerhalb des Lagers verbringen, wird die Karte in der Nachtphase noch nicht ausgewertet, sondern stattdessen am Anfang der nächsten Runde auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Die Auswirkungen verzögern sich dadurch um eine Runde.



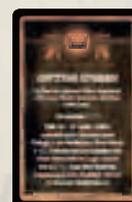
Gefährliche Nacht (Ereigniskarte)

Die so neben dem Ereignisstapel platzierte Tierkarte bleibt bis zur nächsten Ereignisphase dort liegen. Sollte die Tierkarte am Anfang der nächsten Runde bekämpft worden sein, hat die Präventivaktion keine Auswirkung mehr.



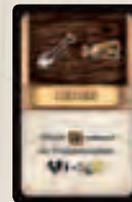
Gehege (Erfindungskarte)

Der Marker kann nur auf eine auf einem angrenzenden Inselteil gelegt werden (nicht auf das Inselteil mit dem Lager). Das Plättchen kommt jedoch, wie angegeben, auf das Inselteil mit dem Lager. Ist zudem das Gehege einmal gebaut, zieht das Plättchen, falls das Lager danach verlegt wird, mit um (falls sich nicht dort schon ein solches Plättchen befindet).



Giftige Sporen (Geheimniskarte Falle)

Auch Freitag ist von dieser Karte betroffen! Muss ein Charakter die Nacht außerhalb des Lagers übernachten und hat diese Karte gefunden, erleidet er allein 1 Wunde (das gilt auch für Freitag).



Grube (Erfindungskarte)

Während der Produktionsphase wird 1x mit dem braunen Verwundungswürfel gewürfelt. Zeigt dieser das Symbol , dann erhalten die Spieler sofort 2 Nahrung.

Wenn die Spieler durch den Effekt einer Ereigniskarte keine Nahrung bekommen, erhalten sie auch keine durch die Grube. Und falls die Ressourcen halbiert werden müssen, wird der Effekt der Grube ausgeführt, bevor sie reduziert werden.



Hängematte (Geheimniskarte Schatz)

Bei jeder Aktion *Ausruhen* kann die *Hängematte* genutzt werden. Die *Hängematte* kann nicht mit dem Gegenstand *Bett* kombiniert werden. Ein Charakter muss sich entscheiden, ob er die *Hängematte* oder das *Bett* benutzt, falls beides zur Verfügung steht.



Hammer & Nägel (Startgegenstand)

Bei jeder Aktion *Ausruhen* kann die *Hängematte* genutzt werden. Für jeden Einsatz 1 grauen Markers der Karte erhalten die Spieler 1x 1 zusätzlichen neutralen braunen Aktionsstein, der nur für die Aktion *Bauen* und nur unterstützend benutzt werden kann. Man kann den Startgegenstand auch 2x in derselben Runde nutzen.



Heilmittel (Erfindungskarte)

Einige Karteneffekte nehmen Bezug auf diesen Gegenstand - oft wird er benötigt, um schlimmere Auswirkungen zu verhindern. Dabei verbraucht er sich nicht.



Katastrophe (Ereigniskarte)

Alle Erfindungskarten, die bereits mit der Gegenstandseite nach oben auf dem Spielbrett liegen, werden auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Ihre Effekte können bis zum Ende der Aktionsphase nicht genutzt werden. Auch können sie nicht als Voraussetzungen beim Bau anderer Gegenstände dienen. Die Eigenschaften von auf dem Spielbrett platzierten Plättchen (durch Falle, Gehege oder Abkürzung) bleiben jedoch bestehen. Am Ende der Aktionsphase werden sie wieder auf das Spielbrett gelegt.

Durch das „Drohende Ereignis“ wird von den Spielern verlangt, 1 Gegenstand abzuwerfen und seine Effekte rückgängig zu machen. Dies wirkt sich auf dieselbe Weise aus, als ob die Karte wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden müsste. Zusätzlich wird sie danach noch in den Erfindungsstapel gemischt.



Keller (Erfindungskarte)

Durch den Keller verdirbt normale Nahrung nicht mehr. Dadurch wird sie aber nicht zu unverderblicher Nahrung (die Klötzchen werden nicht ausgetauscht). Muss der Keller wieder auf die Erfindungsseite gedreht werden, verrottet Nahrung in der Nachtphase auch wieder.



Korb (Erfindungskarte)

Wie auch beim *Sack* muss immer bereits während des Zuweisens der Aktionssteine bekannt gegeben werden, welcher Charakter den *Korb* mitnimmt und bei welcher Quelle er mit ihm sammelt. Ist die Aktion *Ressourcen sammeln* dort nicht erfolgreich, erhalten die Spieler dennoch 1 Ressource des gesammelten Typs.



Kräutermischung (Geheimniskarte Schatz)

Diese Karte erlaubt den Spielern, die oberste Karte des Ereignisstapels anzuschauen. Das kann eine Ereigniskarte, eine Abenteuerkarte oder auch eine Geheimniskarte sein. Auch die neben dem Ereignisstapel liegende Tierkarte kann angesehen werden.



Müdigkeit (Abenteuerkarte Bauen)

Es werden ausschließlich die beiden Lebenspunkte des Charakters geheilt, der die Aktion durchführt. Sie werden zudem sofort geheilt.



Mutlosigkeit (Ereigniskarte)

Der Spieler, der durch das Ereignis den Startspielermarker erhält, wird dadurch schon in der Moralphase derselben Runde Startspieler.



(Neue Herde) / Konkurrenz (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)

Alle Quellen des Inselteils, auf das vorher das Plättchen gelegt wurde, werden durch das „Sofortige Ereignis“ mit Markern abgedeckt. Ab der nächsten Runde kann dort nur noch 1 Nahrung gesammelt werden - diese wird durch das Plättchen dort bereitgestellt.



Ofen (Erfindungskarte)

Pro Runde gilt 1 Schneewolke (gewürfelt oder auf dem Plättchen) als nicht vorhanden. Sie wird auch nicht zu den Regenwolken hinzugezählt.



Peitsche (Geheimniskarte Schatz)

Mit der *Peitsche* kann man bei jeder Aktion, bei der man Geheimniskarten ausführen muss, den Effekt 1 gerade gezogenen vollständig ignorieren, die Karte gilt aber als ausgeführt.

Da die Karte für den Rest der Runde beim Charakter verbleibt, kann ihr dauerhafter Effekt wiederholt verwendet werden, wenn in dieser Runde abermals Geheimniskarten gezogen werden.

Zusätzlich zum dauerhaften Effekt der Karte erhalten die Spieler +1 , aber nur 1x am Ende der Aktionsrunde, in der der Schatz gefunden wurde.



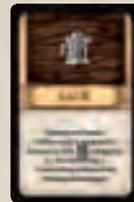
Pilze (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)

Freitag zählt bei der Berechnung der Nahrung nicht mit.



Säbel (Geheimniskarte Schatz)

Ein Charakter, der den Säbel benutzt, kann sich bei jedem Kampf neu entscheiden, ob er ihn nutzen will oder nicht. Für jede solche Verwendung erleidet er 1 Wunde.



Sack (Erfindungskarte)

Wie auch beim *Korb* muss immer bereits während des Zuweisens der Aktionssteine bekannt gegeben werden, welcher Charakter den *Sack* mitnimmt und bei welcher Quelle er mit ihm sammelt. Ist die Aktion *Ressourcen sammeln* dort nicht erfolgreich, erhalten die Spieler dennoch 1 Ressource des gesammelten Typs.



Schatzkarte (Geheimniskarte Schatz)

Die Forschungsaktion wird sozusagen auf dem Inselteil des Lagers oder einem angrenzenden Inselteil ausgeführt (und benötigt also 1 oder 2 Aktionssteine).



Schicksalsschlag (Ereigniskarte)

Alle Ereigniskarten, die sich auf den Feldern für „Drohende Ereignisse“ befinden, werden durch den Effekt dieser Karte von links nach rechts abgehandelt. Dabei werden ihre „Drohenden Ereignisse“ ausgeführt. Danach werden diese Karten abgeworfen und die Ereigniskarte *Schicksalsschlag* auf das rechte Feld für „Drohende Ereignisse“ gelegt.



Schlinge (Geheimniskarte Falle)

Bei einer von 2 oder weniger wird diese immer auf 0 gesetzt. Ist die höher, wird sie um 2 reduziert.



Schreckliches Geheul (Ereigniskarte)

Mit der Karte mit dem höchsten Wert kann auch der Jagdstapel begonnen werden. Die beiden anderen Karten werden aus dem Spiel genommen.



Seltsame Krankheit (Geheimniskarte Falle)

Zwar nimmt ihr nicht die Marker für Freitag, aber auch Freitag kann Marker zugeteilt bekommen. Muss ein Charakter die Nacht außerhalb des Lagers verbringen und hat diese Karte gefunden, erleidet er allein 2 Wunden (das gilt auch für Freitag).



(Skelett) / Tagebuch eines toten Forschers (Abenteuerkarte Ressourcen sammeln)

Die Erfindungskarte wird vom Stapel der Erfindungskarten (neben dem Spielbrett) gezogen.



Streit (Ereigniskarte)

Alle Aktionen, die in dieser Runde durchgeführt werden, können nur mit den eigenen und neutralen Aktionssteinen durchgeführt werden. Auch Freitag ist davon betroffen – man kann mit ihm zusammen ebenfalls keine Aktion in dieser Runde durchführen. Einzige Ausnahme ist die *Präventivaktion* auf dieser Karte.



Sturmschaden (Ereigniskarte)

Es ist durchaus möglich, bei dem „Drohenden Ereignis“ auch Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrunden verliert man dann keine Stufe und hat Glück gehabt (da auch sonst keine Konsequenzen folgen).



Sturzflut (Ereigniskarte)

Musste aufgrund des erzwungenen Lagerumzugs (durch das „Sofortige Ereignis“) entweder die Palisadenstärke, die Dachstärke oder beides reduziert werden, erhalten die Spieler durch die *Präventivaktion* jeweils +1 dort, wo sie etwas verloren haben. Haben sie nur Dachstärke verloren, erhalten sie auch nur diese und umgekehrt. Sollte allerdings kein Unterschlupf mehr vorhanden sein, können sie natürlich beides nicht bekommen.



Topf (Erfindungskarte)

In jeder Nachtphase können die Spieler 1x 1 Nahrung abgeben, um bei 1 beliebigen Charakter 1 ❤️ zu heilen.



Tosender Fluss (Ereigniskarte)

Die Hälfte an Ressourcen bezieht sich hier auf die Gesamtzahl. Erhalten die Spieler z.B. 4 Holz und 2 Nahrung, können sie z.B. 3 Holz oder auch 2 Nahrung und 1 Holz nehmen ...



(Truhe des Kapitäns) / Truhe bergen (Strandgutkarte)

Der Startgegenstand wird zufällig von den Karten gezogen, die nicht genutzt wurden. Sollte ein Startgegenstand bereits aufgebraucht sein, wird er mit den ungenutzten gemischt, kann also erneut gezogen werden. Die gezogene Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, und ist erst am Ende der Aktionsphase verfügbar.



Überraschung im Gebüsch (Abenteuerkarte Ressourcen Sammeln)

Der Startgegenstand wird zufällig von den Karten gezogen, die nicht genutzt wurden. Sollte ein Startgegenstand bereits aufgebraucht sein, wird er mit den ungenutzten gemischt, kann also erneut gezogen werden. Die gezogene Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, und erst am Ende der Aktionsphase verfügbar.



Unglücklicher Zwischenfall (Geheimniskarte Falle)

Das  auf der Szenariotafel wird 1x ausgeführt.



Verheerender Wirbelsturm (Ereigniskarte)

Es ist durchaus möglich, Palisadenstärke oder Dachstärke zu wählen, wenn diese nur 1 beträgt. Durch das Aufrunden verliert man dann keine Stufe, und hat Glück gehabt.



Verwirrt (Geheimniskarte Falle)

Während der gesamten folgenden Runde muss der Charakter, der in diese Falle getappt ist, bei jeder seiner Aktionen, bei der er würfeln muss, den Erfolgswürfel noch einmal werfen, falls dieser einen Erfolg zeigt. Bei Aktionen, bei denen er normalerweise nicht würfeln müsste, weil 2 Aktionssteine zugewiesen wurden, muss er trotzdem den Erfolgswürfel der entsprechenden Aktion werfen, um zu bestimmen, ob er mit der Aktion Erfolg hat oder nicht.



Weinflasche (Geheimniskarte Schatz)

Der Effekt der Karte kann auch benutzt werden, falls der Charakter, der den Schatz gefunden hat, die Nacht außerhalb des Lagers verbringen muss.



Werkzeuginspektion (Abenteuerkarte Bauen)

Auf 2 Erfindungskarten, die bereits gebaut sind (bzw. auf nur 1, falls noch nicht mehr gebaut wurden), wird ein Marker gelegt. Die Marker haben keine Auswirkung, solange die Karte nicht in der Ereignisphase wieder gezogen wird.



Zeremonienschale (Geheimniskarte Schatz)

Der Effekt der Karte hält so lange an, bis sie in der Ereignisphase gezogen und der untere Teil der Karte ausgeführt wird. In der Runde, in der das Plättchen ausgelegt wird, hat es aber noch keine Auswirkung.



Zügige Arbeit (Abenteuerkarte Bauen)

Die zusätzliche Aktion *Bauen* benötigt keine Aktionssteine und wird so ausgeführt, als ob dafür genau 1 Aktionsstein zugewiesen worden wäre. Sie wird von dem Charakter durchgeführt, für den die Karte gezogen wurde. Für die Aktion *Bauen* kann jede Möglichkeit (Gegenstand, Unterschlupf, Palisade, Dach, Waffen) gewählt werden, sofern die nötigen Ressourcen vorhanden sowie die entsprechenden Voraussetzungen gegeben sind. Wurde der Unterschlupf erst in dieser Runde gebaut (und befindet sich das Lager nicht in einem natürlichen Unterschlupf), können weder Palisaden noch Dach mit dieser Aktion gebaut werden. Auch Gegenstände, die sich auf dem Feld für zukünftige Ressourcen befinden, können noch nicht genutzt werden.

Weitere Erfindungskarten:

Viele der Erfindungskarten, die nicht in der Auflistung oben bereits genannt wurden, dienen entweder als Voraussetzung für den Bau weiterer Gegenstände oder geben einen einmaligen Bonus (zusätzliche Waffen- oder Palisadenstärke bzw. zusätzliche unverderbliche Nahrung oder ein Plättchen für zusätzliche Nahrung, das jedoch auf dem Inselteil des Lagers platziert wird).

Die Gegenstände Gürtel, Karte, Laterne und Schild verleihen den Spielern je 1 bestimmten neutralen Aktionsstein der entsprechenden Farbe, der nur für Aktionen der korrespondierenden Farbe genutzt werden kann. Beim Floß ist dies auch nur 1 Aktionsstein, der jedoch entweder für die eine oder die andere Aktion genutzt werden kann. Es kann also jede Runde nur 1 der beiden Farben genutzt werden. Diese Aktionssteine stehen den Spielern in jeder Runde neu zur Verfügung.

Das Tagebuch und die Trommeln verleihen ihren Bonus 1x pro Runde (in der Moralphase) und können auch kombiniert werden.



ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

Jedes Entdeckungsplättchen kann beliebig lange aufbewahrt werden und mit wenigen Ausnahmen zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde eingesetzt werden. Entdeckungsplättchen, die 2 Nahrung liefern, müssen jedoch immer am Ende der Aktionsphase direkt eingetauscht werden.



Dornige Büsche:

Die Palisadenstärke kann um 1 erhöht werden (falls ein Unterschlupf vorhanden ist).



Alte Machete:

Die Waffenstärke kann um 1 erhöht werden.



Große Blätter:

Eine Regenwolke kann in der Wetterphase ignoriert werden.



Geheimes Versteck:

Eine Schatzkarte wird vom Stapel der Geheimniskarten gezogen. Geschieht dies in der Aktionsphase, wird sie (wie üblich) auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt. Ansonsten ist sie sofort verfügbar.



Tabak:

Die Moral kann um 1 Stufe angehoben werden.



Umgestürzter Baum:

Die Spieler nehmen sich 1 Holz (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen).



Kerzen:

Dieses Plättchen gibt den Spielern 1 neutralen Aktionsstein (braun), der einmalig für die Aktion *Bauen* verwendet werden kann. Er kann, wie üblich, nur während des Zuweisens der Aktionssteine genutzt werden (und nicht nachträglich eingesetzt werden).



Nahrhafte Larven:

Die Spieler nehmen sich 2 Nahrung (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen). Dieses Plättchen muss am Ende der Aktionsphase sofort eingetauscht werden.

Ausgeführte oder abgeworfene Entdeckungsplättchen werden aus dem Spiel entfernt. Insgesamt gibt es 18 reguläre Entdeckungsplättchen, deren Effekt immer gleich bleibt. Sie werden im Anschluss aufgelistet. Zusätzlich gibt es noch vier besondere Entdeckungsplättchen, deren Effekt je nach Szenario unterschiedlich ist (siehe dazu die jeweilige Szenariokarte oder den Anhang).



Ziege:

Ist die  mindestens bei 1, erhalten die Spieler für dieses Plättchen 1 Fell und 1 Nahrung (auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen). Dieses Plättchen kann in der Aktionsphase nicht während der Durchführung der verschiedenen Aktionen genutzt werden. Es kann nur eingesetzt werden, solange Aktionen noch geplant werden oder wieder am Ende der Phase, wenn alle Aktionen durchgeführt worden sind. In allen anderen Phasen kann das Plättchen uneingeschränkt eingetauscht werden. Das Plättchen (bzw. die abgebildete Nahrung) verrottet in der Nachtphase nicht.



Gemüse:

Ist der Topf verfügbar, kann man dieses Plättchen abgeben, um 2  zu heilen (beide bei 1 Charakter oder je 1 bei 2 Charakteren). Dieses Plättchen kann nur in der Nachtphase verwendet werden.



Gift:

Ist der Topf verfügbar, kann dieses Plättchen eingetauscht werden, um die  einmalig um 2 zu erhöhen.



Heilkräuter:

Ist der Topf verfügbar, kann man sofort den Gegenstand *Heilmittel* bauen, wenn man dieses Plättchen abgibt. Die Karte wird auf das Feld für zukünftige Ressourcen gelegt, falls dies während der Durchführung der verschiedenen Aktionen (in der Aktionsphase) geschieht. In jedem anderen Fall wird sie sofort auf das Spielbrett gelegt.



Gewürze:

Ist der Topf verfügbar, wird bei Abgabe dieses Plättchens die Moral um eine Stufe erhöht.



SPIELÜBERSICHT

Symbol	Phase	Beschreibung	Seite
	1. EREIGNISPHASE Nicht in der ersten Runde ausführen!	<ul style="list-style-type: none"> • Oberste Karte vom Ereignisstapel nehmen und  ausführen. • Falls dies keine Ereigniskarte war, eine weitere Karte ziehen • Zeigt die Ereigniskarte • : auf der Szenariotafel beschriebenen Effekt ausführen • : entsprechendes Plättchen auf Kartenstapel platzieren • Effekttext ausführen • Ereigniskarte auf rechtes Feld für „Drohende Ereignisse“ legen und ggf. bereits liegende Karten nach links verschieben • Wird eine Karte dabei vom Plan geschoben, „Drohendes Ereignis“ ausführen 	S. 8
	2. MORALPHASE	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenmoral überprüfen (Moralleiste) • Startspieler erhält entsprechend viele Entschlossenheitsplättchen (bzw. heilt sich 1 Wunde) oder muss entsprechend viele Entschlossenheitsplättchen abgeben • Kann er nicht genug abgeben, erleidet er pro fehlendem 1 Wunde 	S. 9
	3. PRODUKTIONSPHASE	<ul style="list-style-type: none"> • Je 1 Ressource für jede Quelle auf dem Inselteil mit Lager:  /  liefert 1   liefert 1  • Verschiedene Plättchen (Abkürzung, +  etc.) können Anzahl an Ressourcen beeinflussen • Alles auf das Feld für verfügbare Ressourcen legen 	S. 10 S. 12
	4. AKTIONSPHASE	<p>a) Planung der Aktionen und Zuweisen der Aktionssteine und Ressourcen; alle Bedingungen müssen erfüllt sein, um einen Aktionsstein zuzuweisen</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Präventivaktion</i>: 1 oder 2 Aktionssteine + ggf. Ressourcen (1x pro Karte) • <i>Jagen</i>: 2 Aktionssteine (pro Karte im Jagdstapel nur 1x) • <i>Bauen</i>: 1 oder 2 Aktionssteine + Ressourcen Gegenstände je 1x; Waffen, Unterschlupf, Dach, Palisaden, beliebig oft • <i>Ressourcen sammeln</i>: 1 oder 2 Aktionssteine; mehr, falls weiter entfernt pro Quelle nur 1x; nicht auf dem Inselteil mit Lager • <i>Erforschen</i>: 1 oder 2 Aktionssteine; mehr, falls weiter entfernt; pro Inselfeld 1x • <i>Lager aufräumen / Ausruhen</i>: je 1 Aktionsstein, beliebig oft <p>b) Aktionen durchführen, sobald alle Aktionssteine zugewiesen sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Präventivaktion</i>: Anweisung der Karte befolgen, Ressourcen abgeben • <i>Jagen</i>: Tierkarte ziehen - Waffenstärke gegen Stärke des Tieres; evtl. Wunden erleiden, Waffenstärke senken, Ressourcen nehmen • <i>Bauen</i>: Ressourcen abgeben; Stärke erhöhen oder Karte auf Feld für zukünftige Ressourcen legen • <i>Ressourcen sammeln</i>: 1 Ressourcenwürfel pro Quelle auf Feld für zukünftige Ressourcen legen • <i>Erforschen</i>: Inselteil platzieren; ggf. neuen Landschaftstyp auf Erfindungskarten markieren, neue Tierkarte in den Jagdstapel, Entdeckungsplättchen ziehen und Effekt von Totemsymbol anwenden • <i>Lager aufräumen</i>: +1 Moral und/oder 2 Entschlossenheitsplättchen • <i>Ausruhen</i>: 1 Wunde pro Aktionsstein heilen <p>c) Schätze ausführen, Gegenstandskarten ausführen und aufs Spielbrett legen, Ressourcen und Entdeckungsplättchen auf Feld für verfügbare Ressourcen schieben; Aktionssteine vom Spielbrett entfernen;</p>	S. 10 S. 14 S. 14 S. 15 S. 17 S. 18 S. 20 S. 20

SPIELÜBERSICHT

	<p>5. WETTERPHASE</p> <p>Kann übersprungen werden, wenn keine Würfel geworfen werden müssen und keine Plättchen im Wetterfeld liegen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Szenariokarte angegebene Wetterwürfel werden geworfen • Symbole auf im Wetterfeld liegenden Plättchen werden addiert <ul style="list-style-type: none"> • pro Schneewolke muss 1 Holz abgegeben werden • Dachstärke von der Anzahl der Wolken (Schneewolke plus Regenwolke) abziehen; pro Punkt Differenz muss je 1 Nahrung und 1 Holz abgegeben werden • Ergebnis des Tierwürfels wird ausgewertet • liegt das Sturmplättchen im Wetterfeld, wird die Palisadenstärke um 1 gesenkt <p>Für jede nicht gezahlte Ressourcen, nicht gesenkte Palisadenstärke bzw. nicht vorhandenen Punkt Waffenstärke erleiden alle Spieler 1 Wunde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wetterplättchen entfernen 	<p>S. 20</p>
	<p>6. NACHTPHASE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Nahrung pro Charakter abgeben, sonst erleidet er 2 Wunde • Lager kann auf angrenzendes Inselteil verlegt werden: <ul style="list-style-type: none"> • bei gebautem Unterschlupf: Dach- und Palisadenstärke halbieren • bei nicht gebautem Unterschlupf: Dach- und Palisadenstärke auf 0 • positive Plättchen wandern mit dem Lager; <i>Abkürzung</i> wird entfernt • Falls kein Unterschlupf vorhanden ist, erleidet jeder Charakter 1 Wunde • Übrige Nahrung (nicht unverderbliche) muss entfernt werden • Marker von besonderen Fähigkeiten der Charaktere entfernen • Rundenmarker ein Feld voran setzen und Startspielermarker weitergeben 	<p>S. 21</p>

IMPRESSUM

Autor: Ignacy Trzewiczek

Grafik & Design: Mateusz Lenart, Michal Oracz, Piotr Slaby, Mateusz Bielski, Michal Zielinski, Maciej Mutwil, Rafal Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Deutsche Texte: Simon Reitenbach

Realisation: Klaus Ottmaier & Benjamin Schönheiter
Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Portal Games

Copyright © 2013, 2014 Pegasus Spiele GmbH

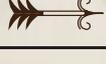
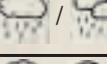
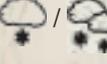
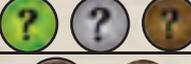
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele



SYMBOLE

Ressourcen		Lager, Moral und Wunden		Geheimniskarten	
	Holzquelle		Unterschlupf; auf Inselteilen bedeutet dies, dass dort ein natürlicher Unterschlupf vorhanden ist		Schatz
	Nahrungsquelle		Dachstärke		Kreatur
	Nahrung		Palisadenstärke		Falle
	unverderbliche Nahrung		Waffenstärke	Würfeln	
	Holz		Moral um 1 erhöhen		Aktion Bauen
	Fell		Moral um 1 senken		Aktion Ressourcen sammeln
	unterschiedlich verwendete Marker		Wunde		Aktion Erforschen
Aktionen			1 Wunde heilen		Abenteuerkarte ziehen
	beliebiger Aktionsstein	Weitere Symbole			der Charakter erleidet 1 Wunde
	neutrale Aktionssteine für die Aktionen Bauen, Jagen, Erforschen und Ressourcen sammeln		spezielle Verletzung		Aktion war erfolgreich
	Jagen		Entschlossenheitsplättchen		Aktion nicht erfolgreich, der Charakter erhält 2 Entschlossenheitsplättchen
	Bauen		zusätzliche Nahrung		Regenwürfel
	Ressourcen sammeln		zusätzliches Holz		Winterwürfel
	Erforschen		zeitraubende Aktion		Tierwürfel
	Lager aufräumen		größere Gefahr		1 bzw. 2 Regenwolken
	Ausruhen		erneut würfeln		1 bzw. 2 Schneewolken
Landschaftstypen			Abkürzung		Palisadenstärke muss um 1 gesenkt werden
	Strand		Sturm		1 Nahrung muss abgeworfen werden
	Hügel		Reihenfolgeplättchen (für Szenarioeffekte)		Kampf gegen ein Tier mit Stärke 3
	Berg		Totemsymbol		
	Fluss		Tierkarte		
	Steppe		Abenteuerplättchen		
			Entdeckungsplättchen		
			1 Regenwolke bzw. Schneewolke ignorieren		

LOGBUCH

Datum:

Eintrag:





Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele